PS one PS2 N64 XBOX

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 6/2002

Kaina 4,90 Lt

STAR WARS

DŽEDAJŲ KOVOS PS GALAKTIKOJE

SMASH COURT TENNIS
WWF SMACKDOWN!
TWISTED METAL 4
DRAGON BALL Z
SSX TRICKY
RAGEBALL
US RACER

VĖL LAIMĖK!

E^3

Shinobi, Hitman, THPS4, Contra ir kiti tiesiai iš Los Andželo

9 771392 953007 06

V.A.

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

PlayStation ir FFX 004
Nebus ID, nebus žaidimo 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA Star Wars

Dark Force 007
The Phantom Menace 008
Demolition 010
Racer Revenge 014

PS ONE apžvalga

WWF Smackdown! 015
Twisted Metal 4 018
Dragon Ball Z 020
US Racer 025
RAGEball 026

PS2 karta

Smash Court Tennis 028

Xdėžė

SSX Tricky 030

E3 2002

E3 2002 034
Contra 035
THPS 4 036
Hitman2 037

VA iš dirbtuvių

Lord Of the Rings 038
Warhamer 038
Midnight Club 039
Žaidimų išleidimo datos 039

Game paused

Videožaidimų istorija 040
D.U.K 041
Skelbimai 042

Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.
Bet jų žodžiuose yra tiesos.

Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris-maketuotojas Artojas

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534
Spausdino IĮ „Petro ofsetas"
(Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 182.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

PlayStation rinkinyje atsirado Final Fantasy X

SquareSoft projektas Final Fantasy X ypač populiarus, todėl Sony Computer Entertainment Europe (SCEE) pardavinės jį kaip dalį PlayStation 2 rinkinio.

Jau pardavinėjamas

Final Fantasy X skirtas tik PlayStation 2 konsolei. Žaidimas išnaudoja visas grafikos, vaizdo ir judesio galimybes. Puikus ne tik žaidimo turinys, bet ir jo kokybė. Rinkinys ir atskiras FFX žaidimas pasirodė tuo pačiu metu: Australijoje ir Naujojoje Zelandijoje — gegužės 17; Europoje, Viduriniuose Rytuose ir Afrikoje — gegužės 29 dieną.

Parduoti milijonai egzempliorių

Final Fantasy kolekcija populiari visame pasaulyje. Jau parduoti daugiau nei 38 milijonai egzempliorių, bet paklausa nemažėja. Teigiami žaidėjų ir kritikų atsiliepimai skatina pirkti FF.

Kiek anksčiau šiemet FFX pasirodė Japonijoje ir JAV, kur sulaukė išskirtinio dėmesio — parduota 7 mln. kopijų. Tai vienas greičiausiai perkamų PS2 žaidimų.

Naujovės europiečiams

Europos videožaidimų gerbėjai galės džiaugtis keliomis naujomis funkcijomis, kurių nebuvo Japonijai ir Amerikai skirtame FFX. Paminėsime tik kelias naujienas: žaidimo asams skirtas Sphere Grid etapas, norintieji galės išbandyti jėgas ypatinguose mini-quest turnyruose.

Tiek pavienis Final Fantasy X, tiek PS2 rinkinio narys turės DVD, pavadintą skambiu Beyond Final Fantasy vardu. Diske rasite anonsų, muzikos intarpų, kūrėjų darbo momentų, netgi dainininko Rikio vaizdo siužetą Suteki Da Ne (Final Fantasy tema).

Komentarai

„Tai naujos eros videožaidimas, turįs savo istoriją, savo herojus, garsus ir filmus, — sako Yuji Shibata, Square Europe atstovas. — Neabejojame, kad pirmasis FF žaidimas PS2 konsolei tikrai neapvils mūsų vartotojų."

Šiam teiginiui pritaria ir David Patton, SCEE rinkodaros viceprezidentas: „Final Fantasy idealiai išnaudoja visas PS2 galimybes. Žaidėjai turėtų pripažinti, kad laukti buvo verta."

GameCube pasirodys online

Nintendo pranešė, kad šį rudenį bus pradėti pardavinėti dviejų rūšių GameCube adapteriai. Dial-up ir broadband adapteriai kainuos po 35 USD (apie 130 Lt).

Pirmasis online projektas — Sega kūrinys Phantasy Star Online Episode I & II. Žaidimą planuojama išleisti šį rudenį. Be abejo, Nintendo ir toliau kurs offline žaidimus, tačiau nuo šiol pagrindinis dėmesys bus skiriamas online produkcijai.

„Nintendo garsėja kaip gerų žaidimų kūrėja. Mūsų tikslas — neprarasti šio vardo, — sako Satoru Iwata, Nintendo Co. Ltd projektavimo skyriaus direktorius. — Online žaidimai bus kuriami taip pat nuoširdžiai ir aistringai, nes tik tokį darbą vertina žaidėjai."

Pasak S. Iwata, online žaidimai — nedidelė kompanijos strategijos dalis.

Šiuo metu kuriami online programinės įrangos rinkiniai, bendradarbiaujama su nepriklausomais žaidimų kūrėjais, galinčiais pasiūlyti naujų GameCube projektų.

Kompanija informavo, kad, siekiant saugumo, E3 parodoje buvo demonstruojamas tik vienintelis naujas projektas — Phantasy Star Online Episode I & II.

PS3 debiutas 2005?

Šiuo metu Sony Computer Entertainment (SCE) tobulina konsolės PlayStation 2 techninę įrangą. Pasak naujienų agentūros Kyodo News, SCE jau planuoja, kokia turėtų būti ateities konsolė. Kompanija nori sukurti tokią techninę įrangą, kurios pagrindinis privalumas bus itin greitas interneto ryšys. Ši jungtis leistų žaisti žaidimus juos įsigijus internete, tai reiškia, kad žaidimai diskuose taps retenybė. Sony tikisi, kad toks projektas bus ne tik itin patogus vartotojams, tačiau užkirs kelią piratams. Darbus planuojama baigti 2005 metais.

Xbox ir PS2 pigs?

Prasidedant E3 parodai, kompanijos Microsoft ir Sony pranešė atpiginančios konsoles.

Šiuo metu Microsoft jau pigiau pardavinėja Xbox Australijoje. Šioje šalyje Xbox kainuoja apie 135 USD (apie 500 Lt). Taip pat planuojama, kad konsolės atpigs ir Europoje. Sakoma, kad Xbox turėtų kainuoti apie 154 USD (apie 570 Lt).

Pernai Sony atpigino PlayStation 2 Japonijoje tam, kad ši konsolė galėtų konkuruoti su GameCube ir Xbox. Praėjus trims mėnesiams, PS2 atpigo ir Europoje (apie 90 USD).

Apžvalgininkai prognozuoja, kad Šiaurės Amerikoje tiek Xbox, tiek PS2 atpigs nuo 299 iki 199 USD.

Kompanijų Microsoft ir Sony atstovai konsolių atpigimo nekomentuoja, tačiau žada surengti spaudos konferenciją. Naujienas (jeigu tik jų bus :-)) pranešime kitame numeryje.

VU ir Conspiracy Entertainment sutartis

Vivendi Universal (VU) Games ruošiasi bendradarbiauti su Conspiracy Entertainment. Sutartis leistų VU Games trejus metus prekiauti Conspiracy produkcija. Numatoma, kad bus pardavinėjamas ir Xbox veiksmo žaidimas Enclave.

„Ši sutartis naudinga abiem kompanijoms, — teigia Luc Vanhal, VU Games prezidentas. — Neabejojame, kad Enclave puikiai seksis. Juk žaidėjai graibstyte graibsto Xbox."

Kainų bumas

Sony nusprendė atpiginti PSOne ir PlayStation 2 konsolių techninę įrangą. PS2 konsolė atpigo iki 199 USD (kainavo 299 USD), PSOne techninė įranga kainuoja apie 49 USD (kainavo 99 USD).

Valdymo pulteliai ir kiti aksesuarai taip pat atpigo. Pateikiame kelis pavyzdžius:

- PS2 atminties korta ir Dual Shock 2 valdymo pultelis dabar kainuoja po 24 USD (kainavo 34 USD).
- PSOne / LCD ekranas kainuoja 149 USD (kainavo 199 USD).
- Dual Shock 1 kainuoja 19 USD (kainavo 29 USD).
- Vidutinė PS2 žaidimo kaina — 50 USD.

Dabar PS2 ir Nintendo GameCube kainuoja maždaug tiek pat.

Karšta ir nauja!

Šįkart mūsų ausis pasiekė karštos THQ naujienos. Ši kompanija nesėdi sudėjusi rankų. Jūsų teismui atiduodami Altered Beast: Guardian Of the Realms, The Revenge of Shinobi ir Space Channel 5, skirti Game Boy Advance. Įsigyti pirmuosius du žaidimus bus galima jau šių metų pabaigoje, Space Channel 5 pasirodys 2003 m. sausį.

Pasak Charles Bellfield, Sega of America atstovo, Altered Beast ir Shinobi yra laiko patikrinta Sega klasika. „Su THQ dėl naujų GBA žaidimų pasirašyta sutartis — puiki galimybė pasiekti daugiau planetos žaidėjų", — mano Ch.Bellfield.

THQ komandoje — naujas narys

Outrage pateko į THQ sąrašą

Balandžio mėnesį padidėjo THQ kompanija: įmonei plečiantis buvo nuspręsta į komandą priimti dar vieną narį. Šį kartą tai — Outrage Entertainment.

Kompaniją Outrage Entertainment visada garsino jos darbai PC. Ji padėjo kurti Descent seriją, skirtą personaliniams kompiuteriams.

Naujoji studija, kurioje darbuosis Outrage, šiuo metu kuria žaidimą, skirtą PlayStation 2 ir Xbox. Naujiena pasirodys šiais metais. Beje, visai neseniai THQ įkūrė dar vieną naują studiją — Cranky Pants Games. Ji bus atsakinga už naują Nintendo GameCube žaidimą.

„Talentingų kompanijų paieškos — tai dar vienas THQ sėkmės elementas", — užtikrintai teigia Worldwide Studios viceprezidentas Jack Sorensen. Jo nuomone, Outrage — auksinė žuvelė, pagauta beribėje žaidimų jūroje.

Nintendo sėkmė Vokietijoje

Kritikai netikėjo, kad Nintendo konsolė Europoje turės paklausą, tačiau skaičiai rodo visai ką kita.

Europos prekybos leidinys MCV rašo, kad, praėjus dviem dienoms po konsolės pasirodymo, Vokietijoje išparduota net 50 tūkst. Nintendo GameCube vienetų. Šiuo metu populiariausi šie GameCube žaidimai: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II, Sonic Adventure 2 Battle, FIFA World Cup 2002.

MCV reportaže teigiama, kad vien tik Vokietijoje iki metų pabaigos Nintendo tikisi parduoti ne mažiau nei 600 tūkst. GameCube konsolių.

Naujas WWF vardas

World Wrestling Federation (Pasaulio imtynių federacija) nusprendė, kad laikas dalyvauti ne tik sporto, bet ir pramogų versle. Tokio apsisprendimo patvirtinimas — naujas federacijos vardas WWE (World Wrestling Entertainment).

Gegužės pradžioje WWF suskubo keisti savo įvaizdį: interneto tinklapiuose, afišose, reklamos lankstinukuose WWF ženklą pakeitė WWE. Pakoreguoti logotipą WWF nebuvo sunku — tereikėjo pakeisti vienintelę raidę F.

Beje, neseniai federacijos nariai sužinojo, kad Anglijoje yra fondas, kurio pavadinimo santrumpa tokia pati, t. y. WWF (World Wildlife Fund).

Pasikeitė ne tik federacijos vardas, bet ir koncepcija. Planuojama filmuoti televizijos laidą WWE Raw, jau pasirašyta bendradarbiavimo sutartis su THQ, ant kurios naujų produktų matysime WWE logotipą.

Wrestlemania X8 (pasirodys birželį) bus pirmasis produktas, turįs WWE ženklą.

Nauji įstatymai gali pakeisti videožaidimų rinką!!!

Nebus ID, nebus žaidimo

JAV Kongrese buvo svarstomas įstatymo, patvirtinančio, kad turi būti baudžiami visi, jauniems asmenims pardavę ar išnuomavę žiaurų videožaidimą, projektas.

Apie naują įstatymo projektą

Šį iššūkį videožaidimų rinkai metė Kongreso narė Joe Baca iš Kalifornijos valstijos. Naujame projekte pažymima, kad nepilnamečiams parduoti ar nuomoti žiaurumą propaguojančius videožaidimus — federalinis nusikaltimas. Įstatymas The Protect Children from Video Game Sex and Violence Act of 2002 (*Vaikų apsauga nuo sekso ir žiaurių veiksmų videožaidimuose*) būtų taikomas žaidimams, kuriuose rodoma, kaip nukertamos ar amputuojamos kūno dalys, žmonės žudomi pavojingais ginklais; kuriuose yra muštynių, užpuolimų, prievartos scenų.

Įstatymo projektas buvo įteiktas Teismo organų komitetui. Visi jo nariai vienbalsiai palaikė vaikų apsaugos projektą.

Viskas dėl vaikų

Įsigaliojus naujam įstatymui, nepilnamečiai nebegalės įsigyti daugybės žaidimų. Pasak tyrimų firmos NPD Group, 2001 m. daugiausiai nupirkta Grand Theft Auto III, žaidimo, kurį žaidžiant reikia vogti ir daužyti mašinas, vykdyti užsakytus nužudymus ir kitus nusikaltimus, kopijų. Australijoje GTA III jau uždraustas.

„Vaikai, žaisdami videopasaulyje, apsimeta esą žaidimų herojai. Dažnai tie herojai — žudikai, vagys, prievartautojai, narkotikų prekeiviai ar prostitutės, — kalbėjo J. Baca. — Ar norite, kad vaikai, kol jūs esate darbe, apsimestų esą žudikai ar automobilių vagys?"

Baudos

Pažeidusieji įstatymą būtų griežtai baudžiami. Jiems grėstų 1–5 tūkst. dolerių bauda. Mažiausia — 1 tūkst. dolerių — bauda būtų baudžiami prasižengusieji pirmąkart. Pažeidus įstatymą keliskart, reiktų ne tik sumokėti baudą, bet ir 90 dienų praleisti kalėjime.

Kol projektas dar galutinai nepatvirtintas, vyriausybė bando gauti daugiau informacijos apie videožaidimus ir jauniausius jų vartotojus. Amerikos Teismo organų komitetas rengia raštą apie žaidimus, kuriuos galima parduoti paaugliams, ir jų reklamą.

Kūrėjai nerimauja

Išgirdę apie naują įstatymo projektą, labiausiai sunerimo videožaidimų kūrėjai. Visi konferencijos dalyviai sutiko, kad tėvai turėtų gauti daugiau informacijos apie žaidimus. Ypač daug diskusijų sukėlė tai, kad naujas įstatymas gali neigiamai paveikti žaidimų reitingus. Kompanija FTC atliko tyrimą, kas perka videožaidimus. Pasirodo, net 78 procentai parduotuvių žaidimus, skirtus tik vyresnei auditorijai, parduodavo ar išnuomodavo nepilnamečiams.

Verdiktas nepaskelbtas

Prognozuoti, ar Joe Baca pateiktas projektas bus patvirtintas, nedrįstama. Tačiau jau dabar dėl jo nerimauja ir videožaidimų kūrėjai, ir Amerikos teisėsaugos pareigūnai, o labiausiai — jaunieji žaidėjai.

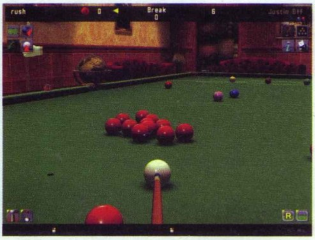
Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

	PlayStation	PS2	Xbox
1	HARRY POTTER	GRAND THEFT AUTO 3	HALO
2	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	METAL GEAR SOLID 2: SOL	TONY HAWK'S PRO SKATER 3
3	MARY KATE	MADDEN 2002	NFL 2K2
4	TONY HAWK'S PRO SKATER 2	007: AGENT UNDER FIRE	MAX PAYNE
5	MONSTERS INC.	WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT!	RALLYSPORT CHALENGE
6	SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE	CRASH BANDICOOT: TWOC	NBA 2K2
7	MADDEN NFL 2002	FINAL FANTASY X	SSX TRICKY
8	NASCAR THUNDER 2002	TONY HAWK'S PRO SKATER	JSRF – JET SET RADIO FUTURE
9	SPIDER MAN	NBA LIVE 2002	GENMA ONIMUSHA
10	POWER RANGERS: TIME FORCE	ACE COMBAT 04: SHATERED SKIES	NHL 2002

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Išgirtojo pūlo ir snūkerio PC žaidimo Playstation versija žlugo.

Jimmy White's 2: Cueball



Spaudos išgirtąją PC versijos žaidimo atmosferą iš pradžių tikrai galima pastebėti. Tačiau greitai tampa aišku, kad visa kita Playstation versijoje atrodo itin blogai. Panašu, jog kuriant versiją konsolei nė kiek nesistengta.

Pirmiausia į akis krinta žaidimo šriftas, kuris aukštos rezoliucijos PC versijai galbūt ir tiko, tačiau televizoriaus ekrane atrodo bjauriai. Dar blogesnės žaidimo ikonos, tai tiesiog PC versijos kopijos. Tai svarbu, nes ikonos, kurių beveik neįmanoma atskirti, ir yra žaidimo pagrindas. Gerai nors tiek, kad visur atsiranda tekstiniai laukai, paaiškinantys, kas ir kaip.

Ikonų naudojimas — dar viena žaidimo problema. Jos valdomos taip pat: galvota tik apie pelę ar klaviatūrą, bet ne apie kontrolerį. Norint atlikti net ir paprasčiausią smūgį, reikia atlikti begales skirtingų veiksmų. Išties vargina.

Pūlo fizika taip pat pradingo. Dažnai atrodo, kad turėtų pajudėti daugiau kamuoliukų, tačiau pasislenka vos keli. Tada imi galvoti, kad žaidimas geba valdyti tik tris ar keturis kamuoliukus. Kita problema ta, kad neįmanoma tiksliai nustatyti lazdos kampo, nes judesiai į kairę ir dešinę yra per dideli.

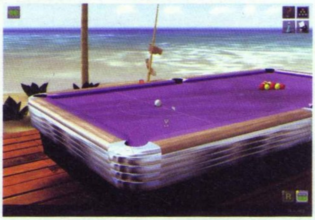
Žaidimas, tiesa, nėra absoliučiai blogas. Jį gelbėja papildomi žaidimukai ir kiti priedai. Galima žaisti ne tik pūlą ir snūkerį, bet ir arkadinį Dropzone, pasirinkti šachmatus ar kitus mažus žaidimus. Puikaus nėra nė vieno, bet visi geresni už pūlą.

Palyginę JW2: Cueball su kitais pūlo žaidimais Playstation konsolei, pamatytume, kad kamuoliukai, stalai ir aplinkos neatrodo blogai. Tačiau koją kiša prasti šriftai ir baisios ikonos. Didesnių grafikos klaidų nepastebėjome: kadrų greitis normalus, kamuoliukai gana apvalūs ir panašiai.

Žaidimo muzika greitai pradeda erzinti, paklausyti tiesiog nėra ko. Garso efektai padorūs, smūgiai įgarsinti tikroviškai, bet nieko gudraus nėra.

Dažna blogybė ir vėl pasikartojo: išleidus versiją Playstation konsolei, geras PC žaidimas tiesiog sugadinamas. Kas kaltas? Matyt, kūrėjai nenori vargintis ir suderinti valdymo, vartotojo sąsajos ir kitų dalykų. Nieko čia nepadarysi.

Vertinimas 2



Tetris Worlds (PS2)

Legendiniam rusų matematikui Aleksejui Pajitinovui sukūrus Tetrio fenomeną, šį žaidimuką matėme visur, kur tik įmanoma: kompiuteriuose, kalkuliatoriuose, konsolėse, telefonuose, laikrodžiuose ir visuose kituose įrenginiuose, turinčiuose bent mažutį ekraną. Per 17 metų buvo parduota 60 milijonų šio žaidimo kopijų. THQ apsiėmė įkvėpti jam naujos gyvybės — sukūrė PS2 konsolei skirtą versiją. Deja, galima sakyti, kad versija nepavyko.

Pirmą kartą Tetris turi visą istorijos (!??:) režimą. Tetrionai, sena „blokinių žmonių" kosminė rasė, yra vartai, vedantys į tolimas saulės sistemas. Šią paslaptį slegia nesuskaičiuojami mistiniai blokai. Tik robotų rasė Minos įtaria, kas tūno po mistiniais blokais, ir jiems reikia geriausių Tetrio žaidėjų, kurie, statydami spalvingus blokus, atveria kelią į tolimus pasaulius. Štai ir papasakojau.

Siūlomas ne tik Oskaro vertas scenarijus Tetris Worlds, bet ir šeši žaidimo režimai. Pirmasis — paprastas, daugelį mūsų užauginęs Tetris. Įveikus 15 lygių, galima rinktis kitus variantus. Square Tetris, laikantis originalaus Tetrio taisyklių, reikalauja sudėlioti idealų 4x4 kvadratą, Cascade prašo išvalyti blokus, atsiradusius sunaikinus ankstesnę eilutę. Toliau — Sticky Tetris, kai sulipę tos pačios spalvos blokai sudaro eiles. Galiausiai — Hot-Line ir Fusion režimai. Hot-Line reikia išvalyti blokus šešiose pažymėtose vietose, Fusion privalu atsikratyti vieno susiliejusio bloko, pastatyto turint neaiškių tikslų.

Apibendrinant reiktų pasakyti, kad Tetris Worlds — tik nuobodi pečių ir antakių trukčiojimo makalynė, kurioje nepaprastai lėtai juda blokai, o reakcijos laikas irgi atsilieka. Kai blokas ruošiasi sunaikinti dalį statinio, dėl „sraigės" vėlavimo kyla didelių problemų.

Tetris Worlds turi porą keliems žaidėjams skirtų režimų ir informacijos skyrių, pasakojantį apie žaidimo istoriją. Kadangi Tetris Worlds nėra linksmas, nepaisant to, daug ar mažai žmonių žaidžia, šis režimas negelbsti.

Palyginę žaidimą su kadaise nuostabia dėlionių serija, nusiviliame. Jei norite pasidžiaugti krentančiais ir naikinančiais blokais, geriau nusipirkite nešiojamąją versiją: sutaupysite ir pinigų, ir nervų.

Vertinimas 3

STAR WARS

ARBA DŽEDAJŲ PAKILIMAI IR NUOPUOLIAI PLAYSTATION GALAKTIKOJE

Nors žurnalą leidžiame jau pusę metų, tik dabar patebėjome, kad visai neskyrėme dėmesio vienai stambiausių ir žymiausių kompanijų. Omenyje turime Lucas Arts — kompaniją, sukūrusią vieną geriausių kosminių sagų, išleidusią daugybę žaidimų beveik visoms pasaulyje egsistavusioms sistemoms. Šiame numeryje nusprendėme ištaisyti savo klaidą ir parengėme milžinišką temą, sudarytą tik iš Star Wars žaidimų serijos aprašymų. Žinoma, ši rašliava užims nemažai vietos, tačiau, giliu mūsų įsitikinimu, įdomių straipsnelių ras beveik visų žaidimo žanrų mėgėjai, nesvarbu, mėgsta patį filmą ar ne. Pasistengėme apžvelgti visus jau išleistus PS ir PS2 žaidimus, tačiau negalime būti tikri, kad ko nors nepraleidome :-). Skaitytojai, besidomintys netrukus pasirodysiančiais Star Wars serijos žaidimais Galaxies, Bounty Hunter, Clone Wars ir Jedi Outcast, šiame numeryje, deja, neras žvilgsnių į priekį, tačiau nemažai išsamių šių žaidimų aprašymų tikrai spausdinsime ateityje. Turbūt tai viskas, ką norėjome pasakyti įžangoje. Lai Galia lydi jus...

Ryčka & Artojas

STAR WARS: DARK FORCES (PS)

Žanras: FPS
Išleidimo Data: 1997 gegužė

Dark Forces — PC žaidimas, perkeltas į Playstation platformą. Šios šaudyklės pirmojo asmens akimis siužetas ir filmo istorija — paraleliai vykstantys veiksmai. Pagrindinis veikėjas — Kyle Katarn, samdinys, dirbantis sukilėlių Aljanso šnipu. Jūsų užduotis — atskleisti naujos Imperijos technologijos Dark Forces paslaptį. Naujieji Imperijos robotai tokie stiprūs, kad gali sunaikinti visą Aljansą, ir tik jūs galite sutrukdyti.

Kadangi varijuojama Žvaigždžių Karų tema, žaidėjas gali naudotis įvairiais ginklais, matytais filmuose: lazeriniais šautuvais, kardais ir kita technika. Žaidžiant teks naikinti Stormtroopers karius ir kitus juodus vaikinus, slepiančius smegenėles po dideliais šalmais. Lygius skiria animacijos intarpai, sekantys istoriją ir aiškinantys misijos tikslus.

Atrodytų, viskas puiku, tačiau iš tiesų tai dar vienas Doom primenantis žaidimas, tik šįkart Žvaigždžių Karų tema. Nuvilia ne tai, kad Dark Forces trūksta naujovių. Tiesiog nuvilia pats žaidimas — turbūt visi ne kartą esate žaidę šį tą panašaus. Jei palygintume su tuo pačiu metu išėjusiais Quake, skirto PC, ar Turok, skirto N64, Dark Forces nusiristų labai žemai. Žaidimo grafika ne tik prastesnė už kompiuterinės versijos — ji net neatitinka standartų: nelygūs priešų ir pastatų kraštai bei kiti trūkumai neleidžia jo lyginti su gerais tuometiniais Playstation žaidimais. Spalvų taip pat nedaug, aplinka tamsi ir blanki. Judama nelygiai, žaidėją apima svaigulys. Žodžiu, Dark Forces akytėms neatrodo mielas. Garso efektai paprasti, o muzika „išsikvepia" po poros misijų.

Valdymas turi keletą įdomių savybių, pavyzdžiui, galima įsijungti naktinį matymą. Deja, įprastas ir naktinis matymas beveik nesiskiria, nebent kambariai atrodo ryškesni. Priešai žaidėją mato visomis sąlygomis. Taigi ši savybė neturi jokios prasmės. Taip pat yra automatinis žemėlapis, rodantis, kur buvo nukeliavęs personažas. Įjungus žemėlapį ir judant aplink, sunku nuspręsti, kuria kryptimi judama, nes rodyklė per maža. Be to, žemėlapis visada rodo vietas, kuriose jau lankėmės: būdamas antrame aukšte žemėlapyje matysite pirmąjį aukštą. Painu.

Misijos per ilgos. Norint įveikti lygį, valandų valandas reikia tyrinėti žemėlapį ir išsiaiškinti, kur yra slaptavietės. Tada reikia įvykdyti daugybę užduočių: įjungti generatorių, ką nors susprogdinti ir susitikti paskirtame taške. Užduotį įvykdžius, rodomas filmas. Jis irgi nedžiugina: vaizdas blyškus ir prastas, vienintelis judantis daiktas — burnos. Tai ypač keista, kai žaidimą palyginame su Rebel Assault II, kurio animacijos sekos bene geriausios.

Dark Forces — vidutinis žaidimas. Čia niekas neblizga. Įspūdis toks, jog žaidimas šviesą išvydo tik dėl Žvaigždžių Karų vardo. Kitaip jis nebūtų turėjęs jokių šansų.

STAR WARS: MASTERS OF TERAS KASI (PS)

Žanras: muštynės
Data: 1997 spalio 31

Tai turėjo atsitikti. Visi žinojo, kad galiausiai LucasArts sukurs muštynes Žvaigždžių Karų motyvais. Luke Skywalker ir Darth Vader susitikimas ringe yra tai, apie ką ilgus metus svajojo visi mokinukai ir mokslinės fantastikos fanai. Star Wars: Masters of Teras Kasi, rodos, žadėjo, kad jų svajonės išsipildys. Deja, niekas nesitikėjo, kad žaidimas bus toks nuobodus ir neįkvepiantis.

Žaidimo pradžia žada daug. Darth Vader pasamdė Adren Lyn, Teras Kasi kovos meno meistrą, ir įsakė jam nužudyti Luką ir jo draugus Solo, Boba Fett, princesę Lėją ir kitus. Nė vienas iš jų nesiruošia bėgti ir stoja į kovą. Greičiau į ringą! Įsivaizduokite, kaip nusivilsite prasidėjus kovai.

Kova — tai Tekken ir Soul Blade kombinacijos. Tai tarsi du koviniai žaidimai viename. Visų raundų pradžia — akis į akį režimas, kurio mygtukų išdėstymas primena Tekken. Nuspaudus mygtuką, vyksta ginklų kova, kaip, pavyzdžiui, Soul Blade žaidime. Čia viskas gerai, didžioji žaidimo problema — valdymas.

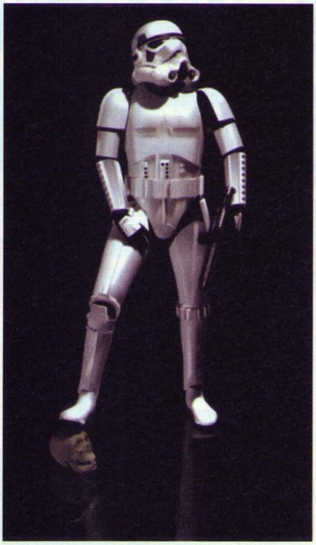
Reaguoti kovotojai turi žaibiškai: būtent dėl to toks puikus buvo Tekken 2. Žaidžiant Masters of Teras Kasi, kyla įtarimas, kad kovotojai nulipdyti iš švino: kol sureaguoja, praeina amžinybė, apie animaciją apskritai nekalbu. Viskas baigiasi tuo, kad žaidėjas, lyg netekęs proto, spaudinėja mygtukus, tikėdamasis, jog stipriau ir agresyviau paspaudus kovotojai greičiau sureaguos. Štai ir apsirikote. Kovotojų animacija primena plastilino žmogeliukus. Pozicijos sekamos prastai, judesiai sustingę.

Specialūs judesiai — kovotojo pranašumo garantas. Judesiai nėra tokie svarbūs kaip valdymas, bet jų išmokti verta. Specialūs Masters judesiai, nepaisant veikėjų galimybių, yra visai paprasti. Pavyzdžiui, vertingiausias Boba Fett judesys — iššauti lazerį į orą. Kai kurie veikėjai, pavyzdžiui, Thok, gali atlikti kelis neblogus veiksmus, sakykime, kvėpuoti ugnimi, bet viskas tuo ir baigiasi.

Grafika nėra bloga, visi veikėjai panašūs į savo antrininkus filmuose. Galima atrakinti kelis neprastus veikėjus. Deja, žaisti Star Wars: Masters of Teras Kasi vis tiek nėra smagu. Geriau išsinuomokite filmą arba muškitės, pasirinkę Tekken ar kokį kitą žaidimą

Galėtų būti visai neblogas žaidimukas, bet...

STAR WARS EPISODE 1: THE PHANTOM MENACE (PS)



Žanras: džedajų nuotykiai
Data: 1999 rugpjūčio 31

Star Wars Episode 1: The Phantom Menace, vos pasirodęs kino teatruose, dėl nesuprantamų priežasčių užkariavo daugelio žiūrovų širdis. Galbūt filmą žiūrėjo senų gerų žvaigždžių karų išsiilgę žmonės, kuriems buvo nesvarbu, ką žiūrėti, svarbiausia, kad būtų žvaigždžių karai. Galbūt filmas išties buvo geras, tik aš čia, nesuprasdamas esmės, išsidirbinėju. Star Wars virusas plito.

Seniai praėjo tie laikai...

...kai, užklijavęs Star Wars lipduką, galėjai parduoti ir kramtomosios gumos pagalvėlę, ir lordo Veiderio šalmą. Pamatę Phantom Menace žaidimą, jūs arba mirsite iš laimės, arba nei iš šio, nei iš to ims trukčioti dešinysis jūsų antakis. Žaidimo ir filmo siužetas nesiskiria, tad jei buvote filmo gerbėjas, gali būti, kad jums patiks ir žaidimas. Žaidimo žanras — paprastas pigus (kaip ir filmas :-)) nuotykis: žaidėjams siūloma patirti nuotykių valdant vieną iš kelių personažų. Žaidime yra nemažai lygių ir priešų. Jei vis dėlto ryžtumėtės žaisti, prisiminkite visas maldas savo Dievams, nes jų gali prireikti. Iš esmės žaidimai, kurių nors vienas elementas nesubalansuotas, yra blogi. Phantom Menace nesubalansuotas iš esmės, be to, jis įkyriai ir kvailai sudėtingas. Turint omenyje žaidėjų, kurie turėtų labiausiai mėgti Star Wars serijos žaidimus, amžių, tai nepateisinama. Į šiukšlių dėžę diskui neleido iškeliauti tik galimybė visada išsaugoti žaidimą.

Būk prakeiktas, pultelių naikintojau

Žaidimo valdymas — truputį (tik truputį) patobulinta standartinio nuotykių žaidimo valdymo schema. Jei kalbėtume apie Mario ar kokį nors Disnėjaus šedevrą, galėtume sakyti, kad valdymas šaunus, tačiau kalbame apie kovinį žaidimą ir apie kosmosą. Kad ir kaip ten būtų, valdymo schema neišbaigta, bet personažas paklusnus. Tiesa, analoginių vairalazdžių mėgėjams teks nusivilti, nes turbūt nė vienas kūrėjas vairalazdės taip ir neišbandė. Kalbant apie personažo paklusnumą, reiktų pasakyti, kad šokinėjimas nuo platformos ant platformos galėjo tapti džiuginančiu atradimu, nes herojus šokinėja tiksliai ir lengvai, deja, tai visai nedomina kameros. Atvirai pasakius, kameros — visų 3D nuotykių bėda. Man keista, kad kūrėjai nepasistengia. Antra vertus, puikiai žinome, kad netgi primityvai, pavyzdžiui, Disney's Aladin, leidžia žaidėjui pasižvalgyti po žaidimo pasaulį pirmojo asmens akimis. Žinoma, kai kamera tokia nejudri, laimę bandyti belieka pasižvalgius po pasaulį pirmojo asmens akimis ir pasiruošus „suflerukę". Deja, Lucas Arts mums nesuteikia netgi tokios galimybės: vaizdo pirmojo asmens akimis tiesiog nėra.

Aptaręs visas nelaimes, pasidžiaugti galėčiau tik kautynių sistema. Ji gera, nes nevargina, neverčia mąstyti, ieškoti ypatingų dalykų. Visos dvikovos vienodai nuobodžios, nesunku jas laimėti. Tiesa, dvikovų būna retai: dažniausiai ant vargšo personažo galvos nukrenta debesis audros karių, su kuriais, net grūmodamas geriausiu šviesos kardu, nesusitvarkytų joks džedajus. Žaisdamas bandžiau kurti įvairias kovos strategijas, tačiau galiausiai padariau išvadą, kad geriausia taktika — mosikuoti viskuo ir visur. Be to, itin greitai spaudant mygtukus galima išspręsti beveik visas problemas. Nežinau, ką apie tai manote jūs, bet mane tokie žaidimai erzina. Mažų mažiausiai, kaip jau minėjau, ima trukčioti antakis.

Žaidimo lygiams koją pakiša valdymo schema. Viskas vyksta ne taip, kaip, atrodo, turėtų vykti. Nuolat kartojamos klaidos tampa nuobodybe. Iš pradžių kaltinau save, tada — pultelį, dar vėliau — ir vėl save, tačiau galų gale supratau, kad aš čia niekuo dėtas. Na, kuriam sveiko proto žmogui užteks kantrybės 35 kartus bandyti peršokti per bedugnę, kai kamera tuo metu rodo lubas už nugaros. Trumpiau tariant, visiška makalynė. Tiesa, retkarčiais, kai kamera būdavo savo vietoje, o valdomas personažas didžiuodamasis lengvai įveikdavo kliūtį, pamąstydavau, kad iš esmės pakeitus valdymo sritį (kartu su kamera), žaidimukas laisvalaikiu tikrai praverstų.

Vis dėlto kažkas į darbą ateidavo laiku...

Žaidimo aplinka nėra baisi. Gražia jos irgi nepavadinčiau, tiesiog visaip ir viską šaudydamas ir kapodamas neturėjau nei laiko, nei noro žvalgytis ir ieškoti priekabių. Beje, papeikimų jau užtektinai prirašiau. Netgi neginkluota ir nepatyrusia akimi galima pastebėti detalių trūkumus, nejaukią tuštumą. Pagirti vertėtų nebent žaidžiant pasirodančius kompiuterinės grafikos intarpus. Filmukai, rodomi lygių pradžioje, „įpučia" kovinės dvasios. Be to, puikiai dera kontekstas ir trumpi intarpai, pasirodantys žaidžiant. Gero žodžio verta ir žaidimo kadrų seka: netgi tada, kai ekrane malasi minia niekšų, žaidimas nestringa, viskas lieka savo vietose.

Seno ir naujo mišinys

Ir vėl skamba prieš tūkstantį metų sukurtos melodijos. Tiesa, kai kurios iš jų truputį pakeistos: berods, girdėjau šį tą modernaus. Jei žaidimas būtų kiek geresnis, sakyčiau, kad muzika puiki. Bet žaidimas mane erzina, gal todėl ir muzika atrodė nuobodi, nepatraukli...

Kad ir koks piktas būčiau, apie specialiuosius efektus negaliu pasakyti nieko blogo. Šūviai, klyksmai, sprogimai, netgi dialogai — viskas skamba taip, kaip reikia. Įgarsintojų balsai ir personažų asmenybės puikiai dera, tačiau emocijos reiškiamos neprofesionaliai, kalboms dažnai trūksta tradicinio Žvaigždžių Karų entuziazmo, pasitikėjimo savimi. Aišku, visa tai — smulkmena, iš esmės nelemianti bendro garso vertinimo. Paskutinė detalė, kurią norėčiau paminėti, susijusi su dizainerių, atsakingų už lūpų judesius, darbu. Netiksliai judančios lūpos ir veido raumenys — svarbus trūkumas, kurio negalima nepaminėti, kalbant apie balsų įgarsinimą. Taip jau yra: kažkas tingėjo dirbti...

STAR WARS: JEDI POWER BATTLES (PS)

Žanras: veiksmo
Data: 2000 balandžio 04

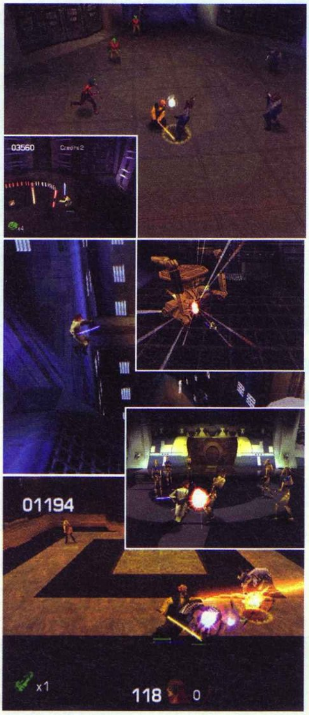
Dar vienas LucasArts pasiūlymas Playstation konsolei eilinį kartą nuvilia. Viltis apginti kompanijos reputaciją eilinį kartą išblėsta. Nepaisant mūsų entuziazmo ir troškimo, kad šis žaidimas būtų geras, netgi jėga nepriverstum prasto žaidimo dizaino tapti geru.

Jidi Power Battles seka Star Wars Episode 1: The Phantom Menace siužetu. Žaidėjas aprengiamas vienu iš penkių filmo džedajų drabužiais. Švaistydamiesi šviesos kardu, bėgiojate po lygius, kurių pagrindas — filmo scenos, ir naikinate viską, kas pasitaiko kelyje. Nors ir gražu, žaidimas subyra vos tik jį pradėjus.

Jedi Power Battles — iš esmės Final Fight kopija, tik dvelkia Žvaigždžių Karais. LucasArts gerinasi: siūlo geresnių ginklų, kombinuotų judesių, jėgos galių, leidžia šokinėti per platformas. Kaunatės su blogąja Trade Federacija, o galiausiai stojate į dvikovą su pačiu Darth Maul.

Visa tai gal ir galima pakęsti, bet valdymas. Jis tragiškas, kitaip nepasakysi. Pavyzdžiui, automatinis prisitaikymas, kuris turėtų suveikti taikantis į artimiausią priešą, dažnai taikosi į orą, ir mes tampame puikiu droidų taikiniu. Tiesa, ne vien valdymas griauna žaidimą. Animacija irgi padaro savo. Žaisdami tokį žaidimą, turime greitai kovoti. Čia judesiai animuojami taip ilgai ir lėtai, kad smūgiavus ir nepataikius reikia ilgokai palaukti, o tada smūgiuoti iš naujo. Smagumėlis... Dabar toliau: sunku nuspręsti, kaip toli reikia šokti. Susidūrus nuovoka tokia prasta, jog kartais atrodo, kad nusileidote ant žemės, tačiau iš tikrųjų nukritote ir numirėte. Kadangi per 10 lygių šokinėjama dažnai, nuolat dvelkia mirtimi. Linksmiausia, kad herojui mirus visi nugalėti lygio priešai atsigauna ir puola į naują kovą.

Ar šiame žaidime yra kas geresnio? Na, pirmąsias penkias minutes tikrai reiktų pagirti. Džedajai atrodo puikiai ir tikroviškai, visi kovoja savaip, atlieka kombinuotus judesius. Kitas smagus dalykas — galimybė priešų šūvius atmušti šviesos kardu. Priedai, gaunami kartu su ginklais, pavyzdžiui, galimybė padaryti kardą dukart ilgesnį ir panašiai, taip pat džiugina. Svarbu paminėti galimybę niokoti aplinką ir gauti už tai taškų. Deja, dažnai vienintelis aplinkos objektas yra Jar Jar (taip taip, tas pats žmogazuikis), kurio, deja, niokoti negalima. O gaila, nes žaidimas taptų nors truputį įdomesnis.



Apie Jedi Power Battles grafiką būtų galima diskutuoti ilgai: galima susidaryti ilgą sąrašą ir viską analizuoti. Tačiau nėra reikalo, nes beveik viskas yra blogai. Minėtos susidūrimo problemos, prasti priešų modeliai, tragiška kamera, pasistengianti, kad priešai, kuriuos būtina nužudyti, taptų nematomi. Dar baisiau tada, kai žaidžiame dviese. Kartais iš ekrano dingsta abu žaidėjai, ir šokinėti nebeįmanoma. Žodžiu, perkantiems šį žaidimą reikia nusipirkti ir specialų priedą — kriaušę, kurią daužydami išlietų agresiją.

Tiesa, kelis grafikos pliusus vis dėlto galima paminėti. Tai džedajų išorė, keletas puikių specialiųjų efektų, gražios atakų animacijos.

Beje, Jedi Power Battles kūrėjai nesugadino garso. Klasikinė John Williams muzika ir vėl džiugina mūsų ausis. Visos melodijos pasiskolintos iš filmo. Tiek muzika, tiek garso efektai — šiokia tokia paguoda.

Faktai

Lucas Arts Entertainment Company LLC

Lucas Arts Entertainment Company LLC įkurta 1982 metais. Tai pirmoji pasaulyje leidėjų / kūrėjų kompanija, susijungusi su filmų kompanija.

Prezidentas — Simonas Džeferis.

Veikla

Lucas Arts Entertainment Company — viena didžiausių pasaulio leidėjų / kūrėjų kompanijų. Čia kuriama ir gaminama pramoginė programinė personalinių kompiuterių, videožaidimų konsolių ir kitų sistemų įranga.

Giminingos kompanijos: Lucasfilm Ltd., Lucas Digital Ltd., Lucas Learning.

Darbuotojai

Dirba apie 300 darbuotojų. Maždaug 65 procentai darbuotojų — kūrėjai.

Produkcija

43 nepriklausomi ir 37 Star Wars arba Indiana Jones serijoms priklausantys žaidimai.

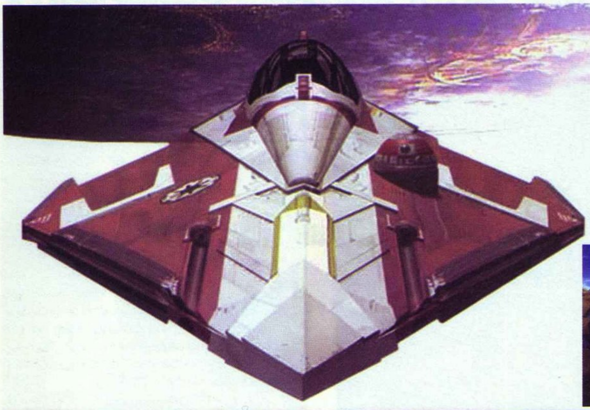
Platinimas

Lucas Arts produkcija oficialiai platinama daugiau nei septyniasdešimtyje šalių visame pasaulyje.

Vertimas

Lucas Arts produkcija oficialiai verčiama į aštuonias užsienio kalbomas: kinų, prancūzų, vokiečių, italų, japonų, korėjiečių, portugalų ir ispanų.

STAR WARS: DEMOLITION (PS)



Vigilante 8 + Star Wars = Demolition. Nei pridėsi, nei atimsi...:-)

Kol kas dar niekas pasaulyje nesukūrė tobulo mašinų kautynių žaidimo. Netoli tobulybės buvo nebent Vigilante ir Twisted Metal serijos žaidimai. Lyg tai nujausdama, Lucas Arts kompanija įsigijo licenciją kurdama savo žaidimą naudoti Vigilante seriją išgarsinusį Luxoflux varikliuką. Taip pasaulį išvydo dar vienas puikus, bet netobulas autokautynių žaidimas. Tiesa, turėčiau paminėti, kad Demolition privalumų turi daug daugiau nei trūkumų...

Patrauklus, bet standartinis

Nors žaidimo siužeto linija nėra tvirta, daugeliui Star Wars gerbėjų, be abejo, rūpi istorija. Kaip žinia, galaktikoje nei iš šio, nei iš to niekas nevyksta, o žmonės, neturėdami tam priežasties, nelaksto iki dantų ginkluotais automobiliais ir vienas kito nežaloja. Demolition istorija paprasta: uždraudus lenktynių sportą, mūsų senas pažįstamas biznierius, visos nelegalios rinkos supermagnatas Džaba Hutas sukūrė naują sporto šaką. Naujojo sporto esmė tokia: atsisėdęs į automobilį ir patikrinęs ginklus, kovoji iki paskutinio kraujo ar kuro lašo. Žinoma, laimėtojai apdovanojami piniginiais prizais, o pralaimėjusieji net nelaidojami. Veiksmas vyksta visoje galaktikoje: ir Hoth planetos dykumose, ir Mirties Žvaigždėje. Vis dėlto kažkas čia man primena apleistas Arizonos naftos platformas... :-)

Tik pradėjusius žaisti mus maloniai nustebina žaidimo meniu. Nesakau, kad jis patogus, nesakau, kad lengva jį suprasti, nesakau, kad jis tobulas. Sakau tik, kad jis nepaprastai gražus... Būtent meniu languose matote, kokias varžybų rūšis žaidimas jums siūlo. Smagiausios, įdomiausios ir azartiškiausios varžybos — Tournament. Tiesa, kūrėjai nesugalvojo nieko naujo: tos pačios nuvalkiotos turnyro taisyklės, ta pati varžybų eiga. Tačiau kai kas džiugina: dalyvaudami turnyruose ne tik gražaus pinigo užsidirbsite, bet ir naujų pasirenkamų žaidėjų, arenų ir kitų dalykų atrakinsite. Žaidimas siūlo ne tik Tournament, bet ir keletą kitų režimų. Apie juos nėra ko daug pasakoti, tai vieno ir kelių vartotojų režimai, standartiniuose Deatchmatch susirėmimuose leidžiantys kautis išvien ar vienam prieš kitą. Ypatingo dėmesio vertas mini žaidimukas Hunt A Droid, kuriame lazeriais apsiginklavęs žaidėjas, paleistas į vieną iš arenų, per tam tikrą laiką privalo sumedžioti kuo daugiau droidų. Smagu.

Balanso aukos

Deja, vien dėl to, kad labai to nori ar sugebi greitai reaguoti, Džabos turnyro čempionu netapsi. Žaidimas verčia žaidėją mąstyti, kombinuoti ginklus, tinkamu laiku pasirinkti tinkamą priešą, išnaudoti arenų privalumus ir trūkumus. Tai bene geriausias žaidimo bruožas. Ginkluotės modelis pasiskolintas iš jau minėto Vigilante 8, tačiau Lucas Arts vyrukai nepatingėjo ir patobulino ginklus, taip nervinusius žaidžiant Vigilante. Dar viena naujiena — unikali ginklų pakrovimo sistema, kai šaudmenys naudojami labai racionaliai. Ši sistema žaidėjui leidžia pasirinkti kovos taktiką ir šaudyti maksimaliais užtaisais, viena vertus, greitai išnaudojančiais amunicijos atsargas, kita vertus, taip pat greitai suardančiais priešo apsaugos skydus. Tie, kurie bijo būti snaiperiai, ginkluotės gali apskritai „nepakrovinėti": tada jų žala bus mažesnė, tačiau žaidėjas galės šaudyti dievui į langus, negalvodamas apie šaudmenis. Žaidimas siūlo keturių rūšių papildomus ginklus: protonines torpedas, savaime nusitaikančias raketas, šilumines minas ir plazmos spindulius. Iš pradžių maniau, jog mažoka, tačiau turėdamas omenyje tai, kad ginklus galima kombinuoti ir kad pakrovimas lemia, kaip veiks ginklas, drįstu teigti, jog ginklų užtenka. Kuo ilgiau žaidžiau, tuo labiau džiaugiausi, kad ginklų yra būtent tiek, kiek yra. Vigilante fanų pamėgtų specialiųjų ginklų irgi yra, visos mašinos atlieka specialiąsias atakas, kurias protingai panaudojus priešai žaviai užverčia kanopas.

Kaip jau minėjau, patekę į ne tas rankas net galingiausi ginklai gali pavirsti metalo laužu. Pavyzdžiui, plazmos spindulys, kurio, kai tik nebuvo būtinybės, stengiausi nenaudoti. Pasirodo, be reikalo, nes plazmos spindulys ypač praverčia arenose, kur daug spąstų. Spindulys į pageidaujamą vietą padeda nuvilkti net keliskart už save didesnį priešininką arba laikyti jį vienoje vietoje ir pleškinti lazeriais. Žodžiu, pakartosiu, kad ginklų naudojimo esmė — jų derinimas. Įmanomų tandemų yra daug, tad kiekvienas tikrai atras mėgiamiausią derinuką.

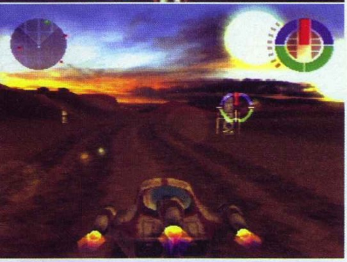
Viso gero, rinkėjai...

Smagiausia, žaidžiant Demolition, tai, jog visą dėmesį galima skirti kovai, tik retkarčiais pagalvojant, kaip užtaisyti ginklus ar pakrauti skydus. Kovos mašinos naudoja du energijos šaltinius — visai ginkluotei ir apsauginiams skydams. Būtent ši idėja praverčia renkant amuniciją: žaidžiant Demolition, nebereikia blaškytis po visą planetą ir ieškoti paslėptų raketų ar minų. Pakanka pasirūpinti, kad būtų pakrauti akumuliatoriai. Būtent akumuliatoriai ir sugeneruos viską, ko jums prireiks. Šaunu ir tai, kad nenaudojami skydai ar ginklai pamažu savaime generuoja tam tikrą kiekį energijos. Žaidėjui metamas dar vienas kovos planavimo iššūkis, nes už tai, kad pakraunamas akumuliatorius, reikia mokėti. Vieno žaidėjo režime tai neaktualu, bet labai svarbu kaunantis su draugu. Taisyklė „Kas pirmesnis pagriebė šaudmenis — tas gudresnis" negalioja. Tegyvuoja nauja taisyklė: „Kas protingesnis — tas gudresnis" :-).

Nesubjaurotas ir nesutvarkytas

Valdymo schema — Vigilante kopija. Už tai Lucas Arts reikia tik pagirti: yra dalykų, kuriuos renovuoti reikia, bet tam tikrais atvejais dviračio geriau neišradinėti. Tiesa, truputį pikta, kad nesutvarkyta valdymo pultelio ir valdomo objekto sąveika. Pamenu, žaisdamas Vigilante keikdavausi, kad automobilio neįmanoma suvaldyti, kad atliekama (arba apskritai neatliekama) ne ta komanda. Žaisdamas Star Wars: Demolition keikiausi vėl.

Beje, nesinorėtų užmiršti fizikos modelio. Vigilante kūrėjai turėtų susiimti ir pasimokyti iš Lucas Arts. Nekalbu apie mašinas, kurių varikliai antigravitaciniai: važiuodamas tokiu automobiliu, jauti, kaip jis plevena. Puikiai sutvarkytos ir keturratės



transporto priemonės: žaisdamas jauti, koks automobilio dydis ir svoris. Realistiški ir kelių transporto priemonių susidūrimai. Norint nuspręsti, kiek sveria ir kokiu greičiu priešas rėžėsi į jūsų valdomą aparatą, priešo matyti nereikia — užtenka turėti Dual Shock valdymo pultelį. Vienintelė nesąmonė (vis dėlto kūrėjai nesugebėjo išvengti nesąmonių) — imperatoriškojo tanko AT-ST modelis. Jis nepatrauklus, neindividualus. Man neaišku, kaip ši baisi nesąmonė pateko į žaidimą. Galiu tik spėti, kad kūrėjai norėjo pademonstruoti kuo daugiau autentiškų Star Wars vaizdų...

Gražūs karai

Apie grafiką kalbėsiu mažiausiai. Žvaigždžių amplua Luxoflux varikliukas pasirodė išties puikiai, be to, akivaizdžiai matyti, ką kūrėjai patobulino. Dėl šios priežasties turbūt daugiau niekada nebežaisiu Vigilante 8 ar Vigilante 8 Second Offence. Deja, Lucas Arts dizaineriai nesugebėjo išspręsti didžiausios Loxoflux problemos — aplinka vaizduojama nekaip. Atskiros grafikos dalys atrodo išties gerai, tačiau, sudėtos kartu, jos nedera. Interaktyvūs objektai lipte lipa iš aplinkos. Nedera jų ir aplinkos spalva, nedera ir objektų kokybė, nors ji akivaizdžiai geresnė, nei turėtų būti. Daugiau priekaištų grafikai neturiu, tekstūros nušlifuotos sąžiningai. Nors kai kurie lygiai iki skausmo primena V8, Demolition atrodo daug geriau.

Tas pats...

Garsas — bene pastoviausia Lucas Arts žaidimų dalis. Kad ir kokį žaidimą žaistume, beveik visada groja ta pati arba truputį „perdaryta" Star Wars filmo muzika. Iš esmės tai nėra blogai, nes šis garso takelis patikrintas laiko. Deja, negaliu to pasakyti apie efektus, kuriuos, nori tu ar nenori, tenka kurti. Prieš penkerius metus Lucas Arts pigų cypčiojimą dar „prakišo" kaip Oskaro vertus garso efektus. Laikai pasikeitė, efektai, deja, ne. Nenoriu pasakyti, kad specialiuosius efektus reikia išjungti. Tiesiog manau, kad jie galėjo nebūti tokie šlykščiai įkyrūs.

STAR WARS SUPER BOMBAD RACING (PS2)

Žanras: linksma lenktynių parodija
Data: 2001 balandžio 24

Sveiki atvykę į pirmojo Žvaigždžių Karų epizodo kartingų lenktynes! Kažkur galaktikoje kažkas pavogė George Lucas kūrinius ir apkrėtė juos nepakartojamu žavumu, pavertusiu juos šokliais, laimingais, didžiagalviais padarėliais. Jei kada nors mąstėte, ar iš baisiųjų Imperijos pasiuntinių ir keistų planetų gyventojų būtų galima padaryti linksmus ir draugiškus veikėjus, šis žaidimas jums.

Super Bombad Racing negalima vadinti tiesiog kartingų žaidimu. Kaip joks kitas šio žanro žaidimas jis išnaudoja 3D aplinką. Panašiausias yra nebent Diddy Kong Racing, bet ir jam dar toli... Kuriant žaidimą, daug kas pasiskolinta iš SSX sneiglenčių lenktynių, todėl trasos dinamiškos. Pradžioje siūlomi standartiniai kartingų žiedai, tačiau vėliau lenktynės pastebimai pagerėja: Otoh Gunga veiksmas vyksta po vandeniu, Droid — valdymo laive nulinės gravitacijos sąlygomis, todėl judėti galima visomis kryptimis.

Visose trasose daugybė erdvių plotų, kuriuose galima laisvai manevruoti ir smarkiai išsiveržti į priekį. Šios galimybės daro žaidimą vertingesnį, be to, kur kas geresnis ir kelių žaidėjų režimas.

Super Bombad valdymo schema nėra sudėtingesnė nei kitų žaidimų, tačiau prie jos reikia priprasti. Bombad greitai juda, visi aparatai gali šokinėti ir sklandyti, taigi nežinia, kur jie gali pasisukti, ypač esant dideliam greičiui. Svarbiausia išmokti naudotis šuolio ir turbopagreitinimo mygtukais — tada būsime pranašesni. Ginklai taip pat padeda. Žaidimo ginklų arsenalas gražus ir įvairus: minos, spąstai, šautuvai, raketos ir kiti specifiniai ginklai, skirti visiems lenktynininkams. Tiesa, kur kas svarbesnis yra greitis: čempionatą galima laimėti neiššovus nė vieno šūvio.

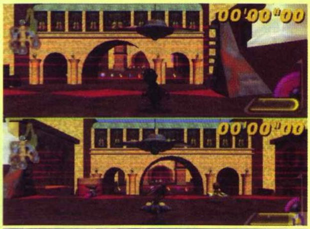
Be lenktynių yra ir arenos režimas, kai didžiulėse scenose lenktynininkai kariauja vieni su kitais. Bėda ta, kad scenos kiek per didelės, tuščios, vietos daug, todėl sunku kariauti. Be to, scenose yra ne tik puikių slaptaviečių, bet ir pavojų.

Super Bombad Racing atrodo mielas. Mažučiai veikėjų modeliai detalizuoti, visų animacija savita. Silpniausi veikėjai — Obi-Van ir Anakin. Jar Jar nuolat kraiposi, Darth Maul mojuoja savo kumščiais, Sebulba ant nosies pasisodinęs didžiulius akinius. Žodžiu, puiki kompanija.

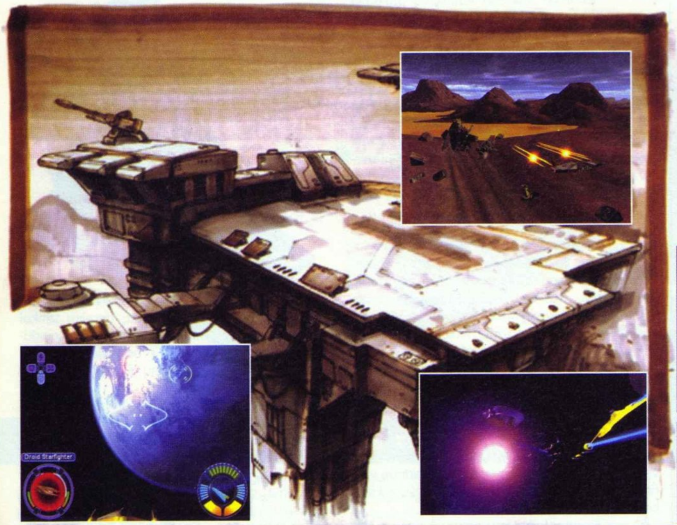
Žaidimo aplinkos didžiulės, spalvingos ir detalizuotos. Yra daug animuotų detalių: tankai Theed City lygyje, Jawa, gaudantys jus spinduliais Tatooine dykumoje, ir panašiai. Apšvietimas nuostabus, ryškūs visų ginklų sprogimo ir šūvių efektai.

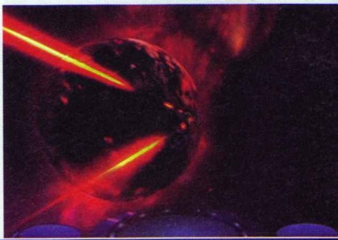
Ar nesate girdėję vaikiškos sambos John Williams Žvaigždžių Karų tema? Ne? Daug praradote. Visa Super Bombad muzika — panašių melodijų improvizacijos. Tai puikiai dera prie absurdiškos žaidimo atmosferos. Balsai įgarsinti taip pat, kaip filme, tik truputį pakoreguoti. Smagu.

Visas Super Bombad Racing dvelkia kvailumu ir linksmumu. Jis užkrečia. Tai puikus kartingų žaidimas, vedantis žanrą toli į priekį arba į šoną, žodžiu, už rėmų. Pirmyn!



STAR WARS: STARFIGHTER (PS2)





Iš karto puikiai...

Žanras: kosminis simuliatorius
Data: 2001 vasario 20

Šis žaidimas tapo Lucas Arts debiutu PlayStation 2 rinkoje. Prisiminęs ankstesnius (dažniausiai ne per labiausiai sėkmingus) Lucas Arts bandymus sužavėti PSone savininkus, iš naujo projekto daug nesitikėjau. Pasirodo, klydau: Star Wars: Starfighter pasirodė puikiai, taigi nuomonę apie Lucas Arts teko pakeisti.

Tiesiog puiku!

Star Wars: Starfighter kurtas remiantis filmo Episode I: The Fantoms Menace motyvais, tačiau žaidimo siužetas ir filmas skiriasi. Greičiausiai filmo scenarijaus reikėjo tik tam, kad žaidėjai, besidomintys žvaigždžių karais, nutuoktų, kuriuo metu vyksta žaidimo veiksmas. Savitais siužeto nepriklausomybės garantais galima laikyti ir tris lig šiol nesutiktus personažus — Rhys Dallows, Vana Sage ir Nym.

Matyt, esminė priežastis, leidžianti vadinti žaidimą maloniu, yra neįprasta valdymo schema. Iš pradžių valdymas priversdavo keiktis ir apdaužyti beveik visas įmanomas kliūtis, tačiau su analoginėmis vairalazdėmis susidraugavau jau po poros misijų, ir manevringumo problemos išgaravo.

Žaidimas siūlo tris kovos mašinas (nei slaptų, nei atrakinamų dalykėlių neskaičiavome :-)), visos valdomos beveik taip pat, tik į komandas reaguoja kitaip. Tai rodo, kad kūrėjai pasistengė kurdami fizikinius modelius. Pagirkime kūrėjus. Skiriasi aparatų galingumas, greitis, manevringumas ir ginkluotė, tik jų balansas primityvus. Rhyso erdvėlaivis žaidime pats greičiausias, deja, jį sunku suvaldyti, be to, čia maža ginklų. Nym laivas lėtas, bet ginklų čia pakanka.

Galimybė pilotuoti tris laivus neleidžia žaidimo užmiršti akimirksniu, tačiau to neužtenka, kad jį žaistume amžinai. Žaidėjams siūlomos ne tik 14 pagrindinių misijų, padalintų į žemės ir kosmoso lygius, bet ir papildomos misijos dviem žaidėjams. Be to, yra du papildomi mini žaidimai — „Lenktynės arba dvikova kanjone" ir „Pagrobk vėliavą", kuriuos reikia atrakinti.

Kaip žinia, siužeto kūrimo patirties kompanijai Lucas Arts gali pavydėti daugelis kūrėjų, tad su pačia istorija problemų lyg ir nekyla. Kvailai atrodome tik mes. Omenyje turiu tai, kad misijoms stinga įvairovės, netikėtumų. Vienintelis ir pagrindinis visų misijų tikslas — arba viską sunaikinti, arba neleisti, kad kas nors viską sunaikintų. Būtų smagu, jei Lucas Arts pirmojo savo PS2 kūrinio misijose pasiūlytų ką nors, ko dar nebuvo eilinėse kosmoso šaudyklėse.

Liūdina ir tai, kad misijose dažniausiai tėra vienas teisingas kelias. Be to, visai nesvarbu, kaip žaidėjas pasiekia tikslą. Iš esmės tai nėra didelė blogybė, tačiau kartais man atrodo, kad iš Colony Wars serijos (PS) ar Battle for Naboo veteranų (N64) pasiskolintos idėjos žaidimui gėdos nepadarytų. Vienintelis žaidimo gyvybingumo šaltinis — medalių rinkimo sistema. Medaliai atrakina papildomų mini žaidimų ir t. t.

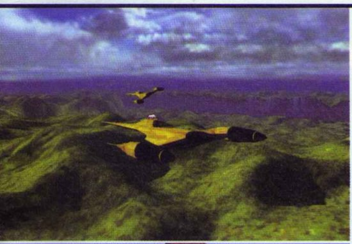
Vos juntamą monotoniją kompensuoja tai, kas kosmoso šaudyklėms vis dar svetima — išnykęs vienatvės pojūtis. Daugelis misijų sukonstruotos taip, kad žaidėjas nepasijustų esąs vienišas didvyris, kovojantis prieš visą pasaulį. Žaidžiant SW: Starfighter kartais atrodo, jog dalyvauji realiame kosmoso kare, kai iki paskutinio kraujo lašo kovoja gėris ir blogis.

SW: Starfighter nebeliko ir kai kurių šaudymo problemų. Iki šio kosminės šaudyklės mane erzindavo: į toliau esantį taškelio dydžio priešo laivą nepašaudysi, o kad jį pasivytum, kokias 15 minučių turėdavai skrosti kosmines erdves. Dabar tai nėra būtina, mat kūrėjai pasirūpino snaiperio režimu ir patraukliu „zoomu". Aplodismentai...

Viską rimtai apmąstęs supratau, kad visi mano išvardinti žaidimo trūkumai atleistini, išskyrus vieną... Eilinis žaidėjas visą žaidimą gali įveikti per dieną; tas, kuris renka medalius ir siekia tobulumo, daugių daugiausia žais savaitę. Nepaisant to, kad žaidimą mielai įveikčiau kelis kartus, jo trumpumas liūdina.

Kokybės kaina

Šedevru šio žaidimo nepavadinčiau, tačiau, vos pasirodęs rinkoje, jis tikrai neturėjo lygių. Lucas Arts darbuotojai, kurdami specialiuosius žaidimo efektus, nepakenkė savo reputacijai. Tobulas ir švarias tekstūras, neprilygstamą erdvėlai-



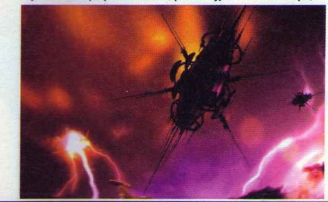
vių dizainą ir fantastiškai tikrovišką vandenį verta pagirti, netgi apdovanoti. Tiesa, didžiausią įspūdį man paliko mūšių scenos: jas stebėdamas imi manyti, jog ekrane tikrai per daug veiksmo — žmogaus protu to nesuvoksi...

Šių puikių dalykų niekas nesiūlo už dyką, mat konsolė irgi turi savo galimybių ribas. Už viską, ką dabar išvardinau, tenka mokėti ir džiaugtis apgailėtina kadrų seka. Vykdant kosmoso misijas, žaidimas nesispyrioja, tačiau užvirus didesniam mūšiui ar išsirengus į antžemines misijas, viskas apsiverčia aukštyn kojom. Žaidimas ima beveik nepastebimai, bet įkyriai trukčioti. Pažaidus ilgėliau, stabdoma dažniau, kartais vaizdeliai tiesiog „pakimba". Tada ir supranti, kad gražūs vaizdai nėra tokie gražūs, kai nejuda...

Puiki pabaiga

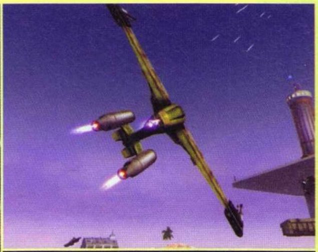
Kaip ir visada, žaidimo garso takelio pagrindas — klasikinės Džono Viljamso melodijos. Tik šįkart kur kas daugiau nei kitose SW dalyse girdime stilingų improvizacijų, kurios išties pagyvina žaidimą.

Garso efektai puikūs, realistiški, jie ir bendras vaizdas puikiai dera. Taip ir turi būti, nes ši kompanija sukūrė populiariausią pasaulyje kosmoso epą...



Toks pat puikus kaip ir pirmtakas, bet kodėl ne geresnis?

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER (PS2)



Žanras: kosminis simuliatorius
Data: 2002 kovo 31

Vienas naujesnių Lucas Arts darbų Star Wars: Jedi Starfighter (toliau JS) turėtų sudominti visus žaidimų mėgėjus, nesvarbu, ar jiems patinka kino filmas, ar ne. Šio žaidimo siužeto pagrindas — naujausias SW serijos filmas Klonai Atakuoja, tačiau, kaip ir ankstesni Lucas Arts darbai, turi savų bruožų. Tik gaila, kad žaidimas primena savo pirmtaką Star Wars: Starfighter. Šioje apžvalgoje aprašysiu tik pastebėtas naujoves, nes apie garsą, grafiką ir muziką jūs, tikiuosi, jau skaitėte :-).

Tęsinys? Kopija? Naujiena? Kaip pavadinsi, taip nepagadinsi...

Norėtųsi pasakyti, jog tai, matyt, vienas geriausių Lucas Arts kūrinių, tačiau pagalius į ratus kiša jo pirmtakas Starfighter. Žaidimai lyg ir skiriasi, tačiau grafika ir dizainas toks pats.

Nors šis tas ir patobulinta, nedrįsčiau vadinti žaidimo šviežiu vėjo gūsiu. Žaidžiant iš esmės naują žaidimą apima nemalonus pojūtis, kad visa tai jau dariau, verčiantis apmąstyti kūrėjų santykius su sąžine. Nežaidusieji pirmosios Starfighter dalies veikiausiai patirs daug didesnį malonumą ir mažesnį apmaudą. Kūrėjai puikiai pasielgė patobulindami dviejų žaidėjų režimą ir mini žaidimus, deja, kad ir kaip žiūrėtum, ypatingų naujovių žaidime nerastum.

Labiausiai nusivyliau pamatęs, kad lyg ir naujesniame žaidime vietoje kadaise buvusių trijų žaidėjams siūlomi tik du erdvėlaiviai, todėl sąvokos „lėtas" ir „greitas" įgauna visai kitas reikšmes nei ankstesniame žaidime.

Žaidimo valdymas beveik nepakeistas. Naujokams teks priprasti prie visų jo detalių, senbuviams pakaks truputį pasipraktikuoti tyrinėjant žaidimo naujovę — džedajų galią.

Džedajų galia — matyt, vertingiausias žaidimo patobulinimas, priversiantis žaidėjus susimąstyti, kaip būtų galima ja pasinaudoti, kaip kombinuoti galią ir tradicinę ginkluotę. Daugelis žaidėjų iš pradžių turbūt pamanys, kad naudoti galią — tik tuščiai švaistyti laiką. Bent jau aš taip pamaniau, tačiau vėliau išties gailėjausi jos neišbandęs — būtent galia ir yra paskutinės džedajų kovos vinis...

Kalbant apie fizikinius erdvėlaivių modelius, tenka pripažinti, kad jau pirmoje dalyje matytas Nym laivas beveik nepasikeitė. Tačiau nudžiugino naujasis erdvėlaivis, priklausantis džedajui Adi Gallia. Jis toks, kokio ir norėčiau (turbūt ne tik aš, bet ir daugelis kitų) — greitas, manevringas ir lengvas.

Nepaisant to, jog vykdyti JS misijas daug smagiau nei jo pirmtako, užduotys tokios pat monotoniškos. Kodėl, kodėl ir dar kartą kodėl stambi ir patyrusi kompanija, užuot nors truputį surizikavusi ir išsiskyrusi iš minios, verčia žaidėjus vėl ir vėl vykdyti tuos pačius įsakymus. Užpulk tą, apgink aną, sugriauk jų bazę, apgink mūsų bazę, užgrobk jų krovinį, apgink mūsų krovinį... Na, kiekgi galima?

STAR WARS: RACER REVENGE (PS2)

Žanras: lenktynės Star Wars motyvais
Data: 2002 vasario 12

Kurdama arkadinius lenktynių žaidimus, Lucas Arts nesilaiko kokio nors vieno modelio, taigi žaidėjas niekada nežino, ko tikėtis iš naujo kompanijos projekto. Laikant rankose Star Wars: Racer Revenge (toliau — RR), galvoje viesulu sukasi mintys, koks bus šis žaidimas: ar šokiruos kaip pirmoji Star Wars Racer (kuri buvo kuriama ir PS konsolei, deja, projektas buvo nebaigtas) dalis, ar nuvils kaip kiek vėliau SEGA žaidimų automatams sukurtas Star Wars Pod Racer. Keista dar ir tai, kad kurti RR Lucas Arts patikėjo ne saviems darbuotojams, o Rainbow studijai. Esu nustebintas: žaidimas tikrai vykęs ir vertas ne vienos valandos išskirtinio dėmesio...

Svetimos, bet mylinčios rankos

Rainbow studios darbuotojai ypatingi tuo, kad kurdami žaidimus laužo taisykles. Reikia pasakyti, kol kas jiems puikiai sekasi. Norėdami iš pelenų prikelti Racer vardą, Rainbow darbuotojai suskubo viską perdaryti. Iš pradžių, susirinkę krūvą veržlėrakčių, plaktukų, nusipirkę dažų ir vadovą „Ką daryti, kad automobiliai atrodytų stilingi", permontavo lenktyninius aparatus. Vėliau apipavidalino, suderino ir subalansavo lenktynių trasas. Vienu žodžiu, buvo atliktas generalinis Star Wars Racer serijos remontas.

Gražu...

Jei vertintume tik pirmą įspūdį, RR taptų bene geriausiu žaidimu. Pirmas dalykas, kurį pradėjęs žaisti pamato žaidėjas, yra meniu. Kurdami meniu, Rainbow studios išties pasistengė, ir tai matyti. Spalvos dera fantastiškai, personažai taip pat atrodo puikiai, ir meniu — vieta, iš kurios dažniausiai norisi kuo greičiau ištrūkti, — tampa gyvesnis. Pasirinktas žaidimo personažas atgyja ir, žengęs kelis žingsnius į priekį, ima demonstruoti savo sugebėjimus. Gražu.

Kitas siurprizas žaidėjų laukia jau pasirinkus norimą lenktynių trasą. Patvirtinęs savo pasirinkimą, žaidėjas gali atsipalaiduoti ir sekti virš trasos, kurioje netrukus vyks lenktynės, skrendančią kamerą. Beje, kamera, kad parodytų visas įtartinas trasos vietas, skraido laikydamasi tam tikro maršruto, todėl pastabesni žaidėjai iš anksto gali apgalvoti lenktynių strategiją. Dar kartą gražu.

Tik prasidėjus lenktynėms, žaidėjai išvysta daugybę nestandartinių vaizdų. Kamera leidžiasi iš dangaus, rodydama, kaip išsirikiavę stovi lenktynininkai, kur yra žiūrovai ir t. t. Trečią kartą gražu.

Grožio minusiukas tas, kad žaidimas ilgai kraunasi. Ir ko tik dėl gražių vaizdų neiškęsi...

Jokios monotonijos

Pats žaidimas irgi pasikeitė. Labiausiai džiugina nereali kadrų seka, puikiai sutvarkyta aplinka ir paklusnus valdymas. Nepaisant to, kad bolidai gali važiuoti išties dideliu greičiu, juos suvaldyti paprasta. Taigi net lenktynių žanro naujokai greitai įsisuks į žaidimo sūkurį ir nepatirs didesnių rūpesčių. Nors RR — arkadinis lenktynių žaidimas, monotonijos čia nebeliko nė lašo. Aišku, žaidėjui, ieškančiam vietų, kur sėkmingai pasukus trasą būtų galima įveikti greičiau, stebinčiam bolido žalos ir turbomatuoklių parodymus, fiziškai kovojančiam su priešininkais ir t. t., galvą kartais dar skauda...

Iš SW Demolition pasiskolinta detalė žaidimui nekenkia. Lenktynininkai visada gali paremontuoti savo bolidą, spustelėję L2. Žinoma, už remontą reikia susimokėti, be to, sumažėja remontuojamo bolido greitis. Taigi galima drąsiai teigti, kad žaidime yra ir strategijos elementų, verčiančių žaidėją tiksliai pasirinkti remonto laiką, vietą ir trukmę.

Nors žaidimo dvasia grynai sportinė, neišvengta ir žiaurumo. Alyvos į ugnį įpila prieš varžybas visiems į akis lendantis atsarginių dalių parduotuvės agentas Watto, kuris siūlo vieną ir tą patį sandorį: jūs naikinate priešų bolidus, jis susirenka liekanas ir realizuoja kaip dalis. Sunaikinkite vieną bolidą, ir prie bendros jūsų laimėjimų sumos Watto pridės dar 10 procentų, sunaikinkite 2 — gausite 20 ir t. t.

Pinigai žaidime — ne juokas. Būtent jais reikia atsiskaityti, patobulinus nuosavą bolidą; būtent jų reikia, kad eilinis žaidėjas jaustųsi esąs visa galva aukštesnis už kitus.

Lyg žiūrėtum filmą

Kaip jau minėjau, žaidimo grafika pribloškia iš pirmo žvilgsnio. Visiems žaidėjams primygtinai rekomenduoju išbandyti visas įmanomas kameros pozicijas. Žinoma, kai kurios ne itin patogios lenktyniaujant, bet pažvelkite į detales. Lenktyniaujant matyti viskas: energijos iškrovos, dulkės, dūmai ir sprogimai. Viskas puiku ir tikroviška. Žaidimo lygiai (jų yra 13) nemaži, originalūs ir dailūs. Beje, visi 13 atitinka pagrindines SW idėjas. Manyčiau, geriausias žaidimo aspektas yra tas, jog skirtingi lygiai vienas į kitą beveik nepanašūs.

Kalbėdamas apie trūkumus, galėčiau paminėti retkarčiais trukčiojantį vaizdą ir tai, jog reikia košmariškai ilgai laukti, kol lygis pasikraus.

Džonas Viljamsas gyvas!

Rainbow nusprendė nekeisti žaidimo garso — paliko klasikines SW melodijas. Man pasirodė, kad šiame žaidime turėtų skambėti kas nors panašaus į NFS ar WipeOut, tačiau tai, kas girdėti, net jei muzika kiek nuvalkiota, žaisti nemaišo.

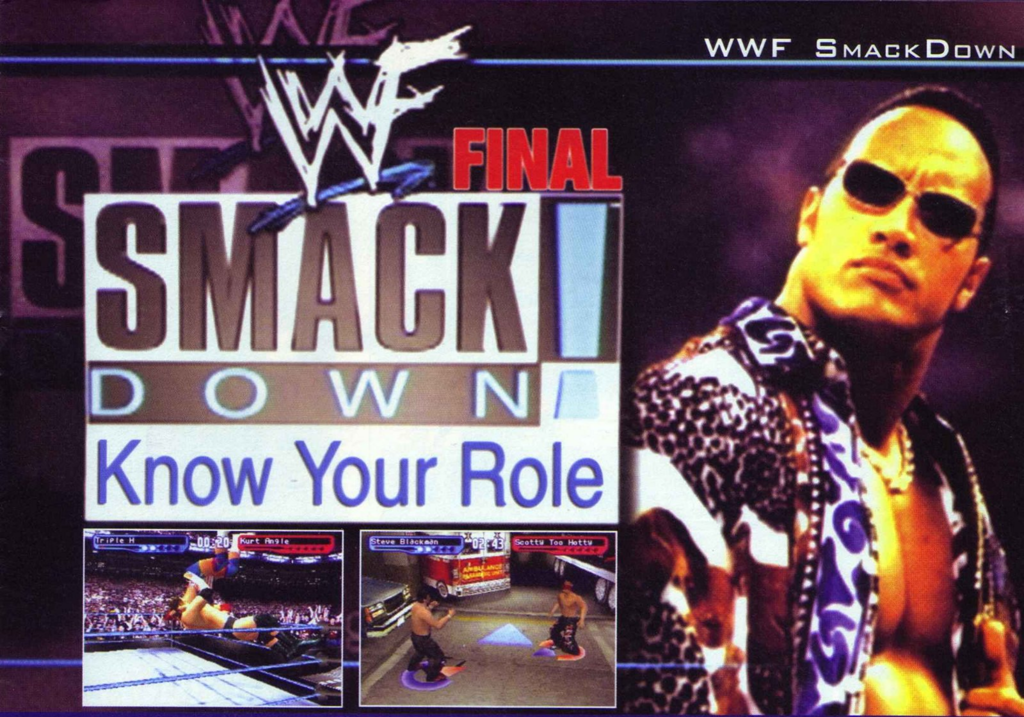
Personažų įgarsinimas klasikinis. Visi turi klasikinį ateivių keiksmų, riksmų ir pyptelėjimų rinkinį. Balsai ir intonacijos atitinka kalbėtojų charakterius.

Ateivių frazės, nors ir keista, neverčiamos, tad pro šalį ropojančiai nesąmonei suveblenus kokį nors posakį belieka spėlioti, į kurią galaktikos pusę esi pasiųstas. Aišku, tai jau kiekvieno žaidėjo vaizduotės reikalas...

Maloni žaidimo įgarsinimo detalė — pranešėjas. Kartais pranešėjas nusišneka, kartais sumąsto ką nors doro, kartais jis ir žaidimo fonas dera, kartais — ne. Bet man patiko, kad jis yra, ir aš norėjau, kad jis būtų.

Specialieji efektai nenuvilia. Kiekvienas bolidas turi savitą garsų rinkinį — puikų ekrane matomo vaizdo akompanimentą. Tiesa, yra keletas aparatų, kurių varikliai blerbia ir džygia ne taip, kaip norėtųsi, bet gyventi galima.

Kad žaidimo garsas nėra idealus, paaiškėja tik varžyboms baigiantis. Būna tokių momentų, kai nutyla ir muzika, ir komentatorius. Nežinau, kas dėl šių nesusipratimų kaltas, tik žinau, kad taip atsitiko ne man vienam. Vadinasi, tai kūrėjų klaida, kurios tikrai neturėtų būti...



Nenorite žiūrėti bankrutuojančių TV laidų? Žaiskite žaidimus...

GAMINTOJAS:	**Jakks Interactive**
LEIDĖJAS:	**THQ**
ŽANRAS:	**teatralinės imtynės**
PARDUODAMA:	**nuo 2000 gruodžio**

Prisimenu, kadaise žiūrėdavau laidą, kurios pavadinimas nesiskyrė nuo šio žaidimo pavadinimo. Nebloga laida buvo. Bet ar tikrai kovinis ir sportinis žaidimas viename gali pasižymėti geriausiomis savybėmis, o svarbiausia — sudominti mus?

Siužetas

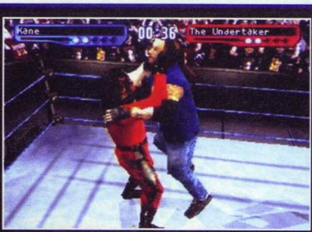
Buvusi laida WWF Smack down kviečia visus (tiesa, vis dėlto amžiaus apribojimas yra: jauniausi žaidėjai — paaugliai (ESRB — TEEN)) prie kompiuterio ekranų, kad norintieji galėtų išbandyti savo jėgas su daugiau nei 50 žaidimo superžvaigždžių. Teks išsirinkti labiausiai patinkantį žaidėją ir stengtis nukauti kuo daugiau kitų žaidėjų. Deja, tikslas taip ir lieka neaiškus, nes už laimėtas kovas nei pinigų, nei nuolaidų negaunate, be to, neatsiranda slaptų žaidėjų. Vadinasi, nėra tikslo žaisti. Klystate. Žaisti turite vien tam, kad, priversdami kompiuterio personažus kentėti, patirtumėte malonumą...

Pirmas įspūdis

Nusipirkęs naują mobilųjį telefoną ir išsinagrinėjęs, kaip siųsti žinutes, kaip pasirinkti begarsę aplinką, kaip skambinti, galų gale supranti, kad moki tikrai ne viską. Kalbant apie šį žaidimą, galima pasakyti tą patį. Rodos, landžioji po įvairius meniu tuneliukus ir žinai, ką tau reikia padaryti. Deja, ne visada žinai, kaip. Jautiesi, tarsi tai, ką dabar veiki, yra svetima, nepriimtina ir pan. Kitų žaidimų meniu yra kur kas paprastesni. Norint su jais susipažinti, nereikia tiek daug laiko. Mane ypač nervino nuolat besikraunantis meniu: kad ir ką darytum, nuolat kas nors kraunasi. Tiesa, jei mobilusis telefonas, apie kurį jau šnekėjome, yra kišenėje, problemų nekyla: miela sužaisti žaidimuką kitą. Aišku, žaidžiant WWF Smack down 2 Final prie tokio tempo reikia priprasti. Laukimas, kada meniu nustos krautis, tampa žaidimo rutina.

Grafika

Ji gana įdomi. Atskirai reiktų kalbėti apie meniu, žaidimo veiksmo ir prieš žaidimą rodomų trumpų videoištraukų grafiką. Meniu grafika geriausia: čia gražiausios detalės, ryškiausios spalvos. Beje, meniu grafikai priskirčiau ir kovų aprašymus — į juos žiūrėti taip pat malonu. Gražios ir dalyvių nuotraukos, netgi charakteristikos. Savaime aišku, kad viskas būtų taip gražu, reikėjo daug dirbti. Prieš žaidimą rodomos trumpos videoištraukos — tarsi kovos įžanga, kai galime susipažinti su veikėju. Man nepatiko tik judančių detalių kokybė: matyti per daug kvadratėlių. Nuotraukos, rodomos tol, kol kraunasi žaidimas, taip pat neblogos. Beje, nuotraukos — puikus sprendimas, nes laukimas kankina, o bežiūrint nuotraukas, beskaitant, kas ten parašyta, laikas eina kur kas greičiau. Kaip ir daugelyje žaidimų, žaidimo veiksmo grafikos kokybė prasčiausia. Tiesa, čia veiksmo grafika nėra tokia prasta kaip kituose, tarkime, Disnėjaus žaidimuose. Žaidėjai matyti gerai, galima atskirti, kas yra kas. Man didelį įspūdį paliko žiūrovai — jų imitacijos sukurtos puikiai. Aiškiai matyti plakatai, kuriuos laiko žaidėjai, taigi aišku, kada simpatijos skiriamos tau, o kada geriau priešininko taip stipriai nemušti. Puikiai girdėti ovacijos, sirgalių švilpimas. Kartais, kai duodi ▶



Baisių diedų kvailais veidais paradas...

priešininkui į kaulus, jam padėti atbėga seksuali kovotoja. Merginos mušti nesinori, netgi gaila, bet kol gražuolės gailiesi, ji tave abejingai primuša. Tada atsigauna tikrasis priešininkas, kurį laiką po tavo smūgių snūduriavęs, ir, pašokinėjęs tau ant galvos, prispaudžia taip, kad vos kvėpuoji. Tau padėti neatbėga nei seksuali, nei kokia nors kitokia kovotoja. O gaila... Tiesa, susiradus teisėją galima padovanoti jam porą gražių smūgių, nes teisėjas — bejėgis... Man ypač patiko vietovės už ringo, kur galima ne tik muštis, bet ir prisirinkti tam tikrų daiktų, kurie praverčia kovojant su priešininkais. Beje, čia ne naujiena — visa tai jau matėme pirmoje žaidimo versijoje.

Garsas

Bene silpniausias žaidimo elementas. Mažai garsų, muzikos, žmogaus balsų, per daug triukšmo. Aišku, ką norėjau pasakyti? Nelabai? Tada paaiškinsiu. Sakiau, mažai garsų. Vadinasi, nėra muzikos, specialiųjų garsų ar šiaip pyptelėjimų. Tarkime, vaikštant po meniu negroja foninė muzika, negirdėti jokių pyptelėjimų. Nuobodu. Muzikos negirdėsite ir vėliau, ji neskamba nei peržiūrint videoištrauką, nei tada, kai kas nors kraunasi, muzikos negirdėti net vykstant kovoms... Šis žaidimas turbūt pirmasis, kurį žaisdamas negirdėjau muzikos. Sakiau, nėra žmogaus balso. Vadinasi, nėra nei komentatoriaus, nei kito žmogaus, kuris aiškintų kas, kaip ir kodėl. Tiesa, pirmoje žaidimo versijoje komentatorius šnekėdavo neužsičiaupdamas. Taip pat negirdėti jokių emocinių kovotojų šūksnių, riksmų, kai ką nors skauda. Negirdėti net keiksmažodžių, nors ant baltos pakuotės juodai parašyta, kad bus necenzūrinių frazių... Gaila... Pasirodė žaidimas, kurio emocinės atsargos bergždžios. Kodėl tada sakiau, kad per daug triukšmo? Visas žaidimo triukšmas — sirgaliai. Visą laiką, kai žaidi, jie klykia, rėkia, staugia, dainuoja, žodžiu, daro viską, dėl ko kyla triukšmas. Būtų įdomiau, jei suprastum, kokiu tikslu jie rėkia: ar tam, kad laimėtum, ar tam, kad pralaimėtum.

Valdymas

Valdymas, žaidžiant šį žaidimą, nėra pagrindinis dalykas, todėl, pirma, jis nėra blogas, antra, valdyti nėra sunku. Mušantis naudojami tik du mygtukai, o likusius įsiminti irgi nesunku. Kaip jau esu minėjęs kitų žaidimų aprašymuose, Sony, kurdama valdymo pultelius, tikrai pasistengė. Sukurtas geriausias variantas, ir žaidimo kūrėjams tereikia pasirūpinti, kad pultelyje išsitektų visos papildomos funkcijos. Šio žaidimo valdymas tikrai neprastas. Šiek tiek prasčiau atrodo kamera: ji ne visada sukiojasi, be to, kovojant ringo apačioje, ne visada įmanoma pasiekti kadrą. Tada grumiamės su tais, kas pasimaišo po kojomis. Kameros parodymus galima šiek tiek koreguoti, tačiau ne visada tai pats geriausias sprendimas, tad geriau jau palikti taip, kaip yra.

Meniu ir jo funkcijos

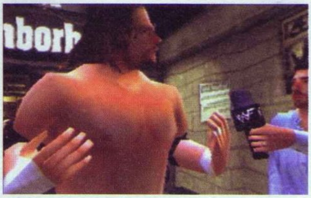
Jau rašiau, kad meniu išties gražus, nevaikiškas, nes nudažytas keliolika spalvų, ir neaišku, ką ir kaip daryti. Tiesa, spalvos dera, be to, meniu lengva valdyti. Didžiausias trūkimas — tai, kad meniu ilgai kraunasi. Su šiuo trūkumu nieko neįmanoma padaryti, vienintelė išeitis — laukiant ramiai žiūrėti nuotraukas ir nekvaršinti sau galvos. Man taip pat patiko didelės visų užrašų raidės: patogu skaityti, ne taip kenkia akims, nereikia akinių. Lengva pasirinkti meniu funkcijas, nereikia gaišti laiko, kol susirandi, ką ir kaip daryti. Ką nors pakeitus, visada paklausia, ar nenorėtume išsaugoti. Meniu yra daug papildomų funkcijų, bet žaidimas tampa savas tik tada, kai jas nuodugniai ištyrinėjame. Ir vėl prisimenu tą nelemtą mobilųjį telefoną...

Sportininkai

Visi žaidėjai skirtingi, tačiau visi stiprūs, be to, visų išvaizda baugina. Visi savaip smūgiuoja, tad išsirinkti vieną iš penkiasdešimties sunku. Merginos, mėgstančios kovoti, taip pat galės išbandyti save ir įrodyti, kad vyrai — ne pati stipriausioji lytis (žinoma, juokauju :-)), nes joms siūlomos kovotojos moterys. Žaisti galima įvairiai: vienam prieš vieną arba, pavyzdžiui, keturiese, kai rungiasi kompiuteris su kompiuteriu. Pagal tai, kaip bus renkamas nugalėtojas (pagal sugaištą laiką, pagal tai, kas pirmas bus prispaustas prie žemės ir panašiai), galima rinktis žaidimo rūšį. Gaila, bet kitų atžvilgiu sąžininga, kad negalima kurti savo žaidėjo — juk savas žaidėjas visada geriausias.

Žaidimo rūšys

Yra kelios žaidimo rūšys: paprasta kova arba sezoninės kovos. Paprastoje kovoje galima išsirinkti žaidėją, kuris kovos už tave ir priešininką, galima kovoti ir nestandartinėse kovose. Prasidėjus sezonui, vyksta įvairios kovos, žaidžia visi žaidėjai aba galima išsirinkti 4 savus žaidėjus. Rengiamos apklausos ir renkami geriausi žaidėjai. Nesvarbu, kad tavo sportininkas nedalyvauja vienoje ar kitoje kovoje, — privalai peržiūrėti jos rezultatus, sužinoti, kaip ir kas ten vyko, nors tai tau visai nerūpi. Tai man nepatiko. Gerai, kad galima peržiūrėti rungty-



nių tvarkaraštį. Deja, pasirinkti negali: žaisti reikia visas iš eilės.

Apie žaidimą objektyviai

Nepaisant to, kad grafika ne pati geriausia, kad nėra garso efektų, žaidimas man patiko. Patiko žaidimo esmė — laimėti. Taip pat patiko, kad žaidimas skirtas ne mažiams, o truputį vyresniems žaidėjams. Mažiems vaikučiams šis žaidimas gali pasirodyti išties per žiaurus. Tai buvo pirmasis žaidimas, kurio kodų pats mielai paieškočiau ir jais pasinaudočiau. Nežinau, kodėl man šis žaidimas taip patiko, bet yra taip, kaip yra... Siūlau ir jums išbandyti savo jėgas. Žiūrėkit, tik nepralaimėkit!

Pirmasis įspūdis	**8**
Nelabai patiko valdymas...	
Siužetas	**9**
Tokiam žaidimui siužeto nereikia	
Grafika	**8**
Gerai, kad kvadratėlių ant pirštų suskaičiuoti negalima	
Garsas	**5**
Svarbiausia — sirgaliai. Už ką serga — nesvarbu	
Valdymas	**8**
Kalta kamera	

Išvada: žaidimas neblogas, įdomiausia žaisti vienam prieš vieną. Patikėkite, tikrai juokinga žiūrėti, kaip vienas krenta, o kitas tranko pats save ir panašiai...

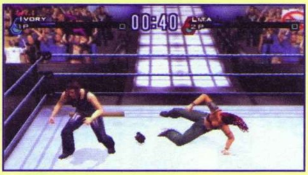
Galutinis balas 8 popsas

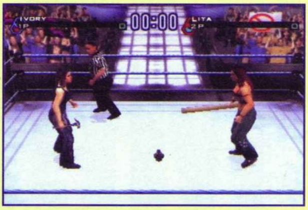
Teisėją muša aLeLiuMaS

Vienos dalies tragedija :-(

WWF PS2

WWF SmackDown! Just Bring It





Praradęs televizijos žiūrovų simpatijas, imtynių sportas okupuoja videožaidimus. Just Bring it — kol kas naujausias žaidimas PS2 platformai. Deja, ne toks ir naujas.

Žaidimo stilius ir visos ypatybės — Playstation WWF Smackdown: Know Your Role kopija. Vien šio sakinio pakanka, kad WWF PS2 versija būtų tiesiu taikymu pasiųsta šiukšlių dėžėn. Valdyti taip pat paprasta, pagrindiniams veiksmams atlikti tereikia vieno mygtuko, kitus spaudžiame tik retkarčiais, ypatingais atvejais.

Kai kas, žinoma, patobulinta. Imtynininkai reaguoja tik į stiprius smūgius, eiliniai smūgiai dėmesio neverti. Be to, reikia ilgai ir stipriai trankyti, kol priešininkas pasiduoda. Kad priešininkas imtų svirduliuoti, taip pat reikia pasistengti, o tada jau galima trenkti finalinį smūgį. Dažnai prireikia specialių smūgių. Kadangi ne visi kovotojai vienodi, turime reikalų su nelygybe.

Just Bring it privalumas — kovų rūšių ir režimų pasirinkimas. Mums siūlo stalo kovas, narvus, pasidavimo kovas, kietas kovas, išlikimo, gatvių, šešių žmonių kovas ir daugelį kitų. Jau veikia ir istorijos režimas, nevykusiai atrodęs Playstation žaidimuose. Deja, jam trūksta siužeto vingių ir netikėtų siurprizų — viską pernelyg lengva nuspėti.

Žaidimo išorė nei gera, nei bloga — yra ir trūkumų, ir privalumų. Kalbant apie privalumus, reikia paminėti puikią animaciją, didžiulį judesių rezervą, tolygų kameros judėjimą. Galima rinktis iš 50–ies imtynininkų ir daugybės arenų. Dabar trūkumai: baisūs modeliai, blyškios aplinkos, prastai atrodantys drabužiai. Žiūrovų minia vis dar plokščia, o kovos, vykstančios ne ringe, atrodo visai kvailai, nes aplinkui juda dvimačiai fanai.

Baisiausias žaidimo elementas — garsas. Just bring it komentuojamas blogiausiai žaidimų istorijoje. Nei tekstai, nei įgarsinimas nėra geri. Nuolat plepantys komentatoriai, užuot pasakę ką nors įdomaus, keičiasi paprastomis frazėmis. Muzikinis takelis irgi nedžiugina: nors visi imtynininkai turi savo muzikos temą, kovojant skamba skausmingos elektroninio roko melodijos. Gerai nors tai, kad garsas ir muzika reguliuojami atskirai: išjungus muziką galima ramiai klausytis smūgių ir spyrių garsų.

Vienu žodžiu, pasiimkite bet kurį PSone WWF žaidimo variantą ir mėgaukitės, nešvaistydami pinigų PS2 žaidimo versijoms.

Labai piktas Ryčka :-)

Twisted Metal 4

Eilinis autobatalijų serijos tęsinys?

GAMINTOJAS:	**989 Studios**
LEIDĖJAS:	**SCE**
ŽANRAS:	**autobatalijos**
PARDUOTUVĖSE:	**nuo 1999 lapkričio**

Žaidimą, kurio simbolis — piktas klounas, leidžiama žaisti paaugliams, bet ne visiems. Vis dėlto tai populiarus ir daug gerbėjų turintis žaidimas. Reikia pastebėti, kad žaidimo principai ypatingi. Žaidimas siūlo nemažai ginklų ir mašinų, dominančių ne vieną iš mūsų. Ar negali būti, kad žaidimas panašus į „007 Agent"? Gal kūrėjai tikrai ką nors pasisavino? Nežinia...

Siužetas

Jūs — nepaprastas vairuotojas, turįs įveikti begalę kitų (panašių į jus) vairuotojų. Pagrindinis tikslas — nugalėti visus varžovus ir patekti į kitą žaidimo lygį. Atrodo, paprasta, bet jūsų valdoma mašinytė todėl ir unikali, kad ne viskas taip paprasta, kaip atrodo. Iš tikrųjų jums iškyla daugybė problemų. Omenyje turiu ir priešų naikinimą, ir savo paties gyvybės atsargų papildymą. Visiems lygiams baigiantis su jumis norės susidoroti lygio bosas. Visi puikiai žinome, kad paprastai laimi stipriausias. Toks ir šio žaidimo devizas.

Pradžia

Tik pradėjęs žaisti buvau perspėtas, kad man turėtų patikti muzika. Be to, žaidimas apskritai buvo giriamas (juk neaprašinėjame prastų žaidimų). Tik įdėjęs kompaktą ir pradėjęs žiūrėti pirmąją videoištrauką, pamaniau, kad tai žaidimas, kurio seniai laukiu. Apsidžiaugiau. Pradžia iš tikrųjų buvo įspūdinga: gražus meniu, lengvai suprantamas tekstas, didelė mašinų pasiūla. Pasirodė, kad aš tik sakau, ką daryti, o kompiuteris vykdo mano įsakymus. Atrodė, kad žaidimas savas ir geras. Pradžioje reikia išsirinkti žaidimo rūšį — kelionę lygiais ar vienkartinį pasišaudymą. Taip pat iš karto galima pasirinkti garso ar kameros parametrus — tai patogu ir lengva. Patiko, kad žaidimas pasikrauna greitai, taigi sėdėti prie kompiuterio neatsibosta. O kaip iš tikrųjų?

Grafika

Mašinos gražios. Yra įvairių modelių, be to, vieną galima susikurti pačiam. Figūros aiškios. Nėra mažų detalių, kurias plika akimi įžiūrėti būtų sunku. Meniu tvarkingas, spalvos dera. Galima sakyti, meniu aukštos kokybės. Iš pirmo žvilgsnio ir jums viskas atrodys puikiai.

Iš tikrųjų geri tik tie dalykai, kuriuos ką tik paminėjau. Visa, kas liko, nieko gero. Na, nebent sprogimus dar būtų galima pateisinti. Jie ne tik išgąsdina: kartais ima atrodyti, kad, užuot žaidęs, žiūri filmą apie Džeimsą Bondą.

Arenos. Jos kampuotos. Nepatiko spalvų derinimas. Tarkime, antro lygio aikštė, kurioje žaidžiama, atseit yra neoninė. Iš tikrųjų matyti tik linijos ant žemės, be to, retkarčiais atseit pakyla ir leidžiasi saulė. Na, atleiskite: jei saulė kiltų ir leistųsi kas tris minutes, tikriausiai nežinočiau, ką daryti. Trumpai tariant, arenos nelogiškos, neatitinka reikalavimų. Tikrai reikėjo joms skirti daugiau laiko. Gerai, kad kūrėjai neužmiršo kalnelių ir sienų, kurių be galo daug pirmame lygyje. Kaip manote, kas atsitiko, mašinai įstrigus tarp sienos ir žemės? Ogi į mane šaudė tol, kol sušaudė negyvai. Tik prasidėjus naujai gyvybei galėjau „atsiklijuoti". Kas būtų, jei sulipčiau su kita mašina?...

Garsas

VALIO! Galų gale net ir tokiuose žaidimuose jau girdėti aukštos kokybės garsas, kitaip tariant, muzika. Lankantis meniu ji taip pat girdėti: visus tavo žingsnius palydi tam tikras garsas — kartais tik pyptelėjimai, kartais šis tas daugiau. Čia, kitaip nei kituose žaidimuose, muzika nepradeda skambėti, kai važiuoji greitai, ir nesiliauja groti, kai sustoji. Muzika groja nuolat, dainos be žodžių skamba ir skamba. Apie monotoniją, erzinančią žaidžiant kitus vairavimo žaidimus, nėra ko kalbėti. Gerai, kad sprogimai irgi įgarsinti. Deja, nėra komentatoriaus, kitaip tariant, tavo draugo, kuris padėtų patekus į bėdą ar tiesiog praneštų, kur yra gyvybės atsargų, kur slepiasi kiti vairuotojai, ar jie tuoj ims šaudyti į tave ir panašiai. Galima sakyti, kad tiesiog nėra balsų, kurie labai reikalingi visuose žaidimuose, nepaisant, koks jų žanras.

Valdymas

Pagaliau teks jums papasakoti, kad žaidimas nėra toks geras, kaip rašoma pradžioje. Tiesa, net ir blogiausiame žaidime būna kas nors gero. Geriausių bruožų pirmiausia

ir imsimės. Patogu valdyti, šaudome spausdami L1, L2 ir R1, R2. Mygtukus lengva įsiminti ir tikrai nesunku juos spaudyti. Gerai, kad valdymas, kaip ir daugelyje vairavimo žaidimų, standartinis: paspaudę X, važiuojame į priekį, trikampį — atgal ir panašiai. Blogai, kad logiškai neapskaičiuoti apsisukimo mastai. Norint apsisukti lygioje vietoje, reikia padaryti didžiulį ratą. Per tą laiką priešininkas nuvažiuoja taip toli, kad jo nebematyti. Man buvo neaišku, kaip apsivertusi mašina net nemirktelėjusi gali atsiversti arba kodėl nieko neatsitinka stipriai atsitrenkus į sieną — mašina važiuoja toliau, ir tiek. Nepatiko ir tai, kad dažnai mašina ima važiuoti sienomis. Ar gali taip būti?.. Kamera irgi neišnaudojo visų savo galimybių: kartais sukinėjasi gerai, kartais nelabai. Tiesa, galima priartinti vaizdą, tik nesupratau, kokia iš to nauda...

Vaizdas, kuris matyti ekrane

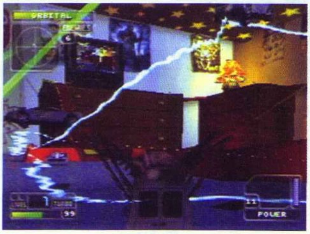
Nors ir keista, vaizdu, kurį mačiau, likau patenkintas, t. y. mačiau savo mašiną, mačiau kai kuriuos priešininkus. Vis dėlto norėčiau papasakoti, ką dar mačiau ekrane. Vienas iš reikalingiausių daiktų — tai žemėlapiukas, kuriame galima matyti visus priešininkus. Ten rašoma, kiek priešininkų yra iš viso; susidūręs su priešininku vienas prieš vieną, matai jo vardą ir gyvybės atsargas. Apačioje kairėje matyti asmeniniai rodikliai: kiek liko gyvybės, ką gero turi apskritai. Omenyje turiu ne šaunamuosius ginklus, o atsargas, tarkime, racijas ar panašiai. Apačioje dešinėje matyti šaunamieji ginklai: kiek šovinių liko, ką tie šoviniai daro. Puiku, kad šie rodikliai, nors jie ir puikiai matyti, neužgožia ekrano. Aišku, būdami priešo taikinyje, į rodiklius geriau nespoksokite.

Kūrimas

Kurti galima ne tik naują žaidimą, bet ir mašinas. Jums reikės išsirinkti mašinos dydį, rūšį, spalvą. Pasirinktą mašiną bus galima išsaugoti. Galimybė kurti mašinas — rimtas žingsnis į priekį: kai sukuri ką nors savo, atrodo, lyg būtum kūręs patį žaidimą. Beje, visą laiką valdant tą pačią mašiną, įgyjama daugiau įgūdžių. Mašinų pasiūla didelė: galima rinktis greitą sportinį automobilį arba didžiulę vos važiuojančią gaisrinę. Noriu pasakyti, kad visi mašinų mėgėjai ras sau mielą modelį. Taip pat reiktų paminėti, kad iš visų mašinų galima šaudyti, tad turėtų būti didelė ginklų pasiūla. Taip ir yra, tik ginklai atrodo vaikiški. Jie tarsi vandens pripūsti balionai, kurie sprogsta, vos susidūrę su kliūtimi. Noriu pasakyti, kad ginklai neatrodo tikroviški — greičiau primena žaisliukus. Nieko daugiau kurti negalima, tačiau manau, kad užtenka to, ką daryti galima. Jei pradėtume kurti ginklus, žaidimas pavirstų chaosu...

Apie žaidimą objektyviai

Nepaisant didelių nukrypimų nuo realybės, nepaisant neidealios grafikos ir neidealaus valdymo, žaisti įdomu. Tarkime, valandą, kol aš žaidžiau, mano brolis verkė, kad tai, ką aš darau, neįdomu. Kai brolis prisėdo pats, jo nuo žaidimo neatplėšiau kur kas ilgiau... Nesakau, kad privalote nusipirkti ir žaisti šį žaidimą, bet manau, kad pažaidę nieko neprarasite.



Pirmasis įspūdis 10
Išties geras...

Siužetas 7
Kas?

Grafika 8
Tie sprogimai...

Garsas 10
Reikalų negadina.

Valdymas 8
Neatkreipė dėmesio į klaidas

Išvada: geras žaidimas geriems paaugliams :-).

Galutinis balas 8
TM

Žiaurus [aLeLiuMaS]

Dragon Ball Z: Ultimate battle 22

Tik neklauskit, kodėl...

GAMINTOJAS:	**Bandai**
LEIDĖJAS:	**Bandai**
ŽANRAS:	**2D muštynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Visi, net ir tie, kurie nežiūri filmukų vaikams, puikiai žino, kad yra toks filmukas „Drakonų kovos". Dragon Ball Z: Ultimate battle 22, galima sakyti, filmuko giminaitis. Taigi šis tekstas skiriamas jaunesniesiems žurnalo skaitytojams — ne tik filmuko „Drakonų kovos" fanams, bet ir visiems, mielai žaidžiantiems panašaus siužeto žaidimus.

Siužetas

Siužeto sekti neįmanoma. Filmukas primena serialą, kas antra veikėjų frazė — „Aš jį nužudysiu", „Aš jam atkeršysiu". Dėl ko viskas prasidėjo, taip ir lieka neaišku. Tačiau būtent tai ir vilioja mažuosius televizijos žiūrovus, nors filmukas ne tik beprasmis. Jis ir bejausmis, be to, visi žmogeliukai kvadratiniai. Aišku tai, kad žaidimas nėra geras, taigi Leopoldo moto „Gyvenkime draugiškai" čia negalios.

Pradžia

Viskas paprasta. Žaidimas skirtas jaunesniojo amžiaus vaikams. Pirmiausia pasiūloma mėgstamo filmuko ištrauka — akstinas žaisti žaidimą. Mane nustebino, kad galima rinktis iš penkių kovos rūšių: vienas prieš vieną, kova su kompiuteriu, čempionatas, komandinės kovos, kovos, kuriose dalyvauja daug kovotojų. Malonu, kad mūsų žaidėjais gali tapti beveik visi filmuko personažai. Pastebėjau, kad žaidimas neverčia mūsų gaišti laiko kraudamasis.

Grafika

Vaikiško žaidimo grafika tikriausiai ir turėtų būti vaikiška. Ko daugiau vaikučiams reikia: kvadratinės detalės, japoniškais hieroglifais apipaišyti paveiksliukai. Kovojant nuolat kas nors juda. Tai puiku, nes monotonija erzintų. Negerai, kad normalią kovos vietą žaidime atstoja arena dykumoje. Gaila, kad visas žaidimo „ringas" tėra toks, kokį matome ekrane... Gerai, kad galima spjaudyti ugnimi — tai tikriausiai žavi mažuosius. Man patiko, kad galima pakilti į orą. Trumpai tariant, tikrų drakoniukų kovos.

Garsas

Visus žaidėjo veiksmus palydi akompanimentas — trumpas garsas arba melodija. Kovojant skambanti muzika — tikras iššūkis: įsuka į sūkurį. Kovai dar nevykstant, kai renkamės žaidėjus ar laukiame, kol žaidimas pasikraus, taip pat skamba muzika, tik ji truputį kitokia. Trumpai tariant, muzika žaidimo reikalų negadina, tačiau buvo galima sugalvoti ką nors rimčiau, nes nuolat kartojamas karo maršas galų gale ima erzinti.

Valdymas

Žaidžiant kovinius žaidimus, reikalingi visi mygtukai. Ne išimtis — ir Dragon Ball Z: Ultimate battle 22. Ranka nesunkiai pripranta prie visų mygtukų. Nepatiko, jog kartais, kai esi mušamas, turi stovėti kaip įbestas. Nieko negali padaryti: tiesiog nėra tokios valdymo funkcijos. Kamera juda neblogai: kartu su tavimi, kylančiu į orą, kyla ir kamera; kai leidiesi, ji irgi leidžiasi.

Kiti geri dalykai

Man patiko, kad kartais, prieš pradedant kovoti, savo trigrašį įkiša vedėjas. Tiesa, šneka jis japoniškai. Gerai, kad kovos labai greitos, tačiau blogai, kad dažniausiai pralaimi, nes išsekusios energijos pasipildyti negali, taigi iš tiesų esi silpnesnis. Nepatiko kovojant klausytis klykaujančio priešininko: čaižus jo balsas ima nervinti. Nesupratau, kodėl tokių šūksnių nelaido mano žaidėjas — tai man turbūt patiktų.

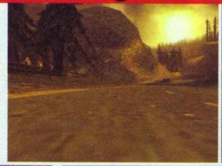
Apie žaidimą objektyviai

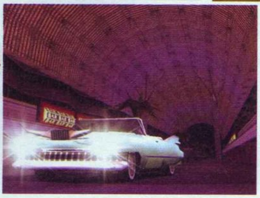
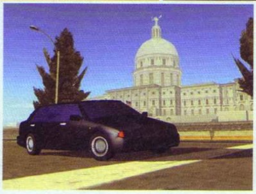
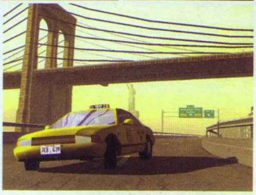
Mano nuomone, žaidimas yra tuščias. Viskas, kuo jis gali pasigirti, tai žaidėjai ir vienodos kovos, kurias sunku laimėti. Be to, pasirinkti lengvesnę kovą neįmanoma. Kūrėjams reikėjo sugalvoti ką nors daugiau nei paprastas, nieko nauja nesiūlančias muštynes. Bet ar galima ką nors paaiškinti mažiesiems filmuko žiūrovams? Tiesiog privalai sakyti, kad žaidimas vertas dėmesio...

Pirmasis įspūdis O, dvimatė grafika. Originalu...	6
Siužetas Siužeto nėra, tai tiesiog eilinė serialo serija	4
Grafika Žr. eilutę „Pirmas įspūdis"	5
Garsas Standartinis anime stiliaus garso takelis + efektai	7
Valdymas Neypatingas, bet pakenčiamas	8
Išvada: SUPERžaidimas rytinių teleserialų, rodomų FOX Kids kanalu, užaugintiems vaikams.	Galutinis balas 6 2D :-)

Vaikystę prisiminė aLeLiuMaS

DĖMESIO!!! Žiūrėdami į paveiksliukus, neapsigaukite: kai pradeda judėti, TAI atrodo daug baisiau...



US RACER

Kopijavome, bet nežinome ką...

GAMINTOJAS:	**Davilex**
LEIDĖJAS:	**Davilex**
ŽANRAS:	**lenktynės**
PARDUODAMAS:	**nuo 2001 pavasario**

US Racer — bene daugiausiai abejonių sukėlęs žaidimas. Nuomonė apie žaidimą keitėsi kartu su nuotaika. Nuotaika, žaidžiant šį šedevrą, keitėsi kas penkias minutes. Net dabar, rašydamas tekstą, nežinau, kaip šį žaidimą vertinsiu.

Nebūtinas elementas

Us Racer — gana naujas žaidimas, siūlantis sudalyvauti legendinėse (visomis šio žodžio prasmėmis) lenktynėse. Nors ir keista, šis Davilex kūrinys turi netgi siužeto liniją, tiksliau, ne liniją, o atskaitos tašką, kuris, žaidžiant žaidimą taip ir nepajuda iš vietos. Tačiau pačią esmę trumpai papasakosiu.

Jau nuo penktojo dešimtmečio slapta grupuotė rengia nelegalias lenktynes, kurių trasos išsimėčiusios po visą JAV. Iš pradžių tai buvo paprastas pasivažinėjimas tenkinant grupuotės norus, vėliau lenktynės tapo milžinišku renginiu, kurio pagrindinis tikslas — užsidirbti kuo daugiau grynųjų. Žinoma, populiariame renginyje kaskart dalyvauja vis daugiau lenktynininkų ir piktai nusiteikusių policininkų. Lenktynės vyksta kasmet, tačiau iš visų norinčiųjų atrenkami tik šeši supervairuotojai. Suprantama, vienas iš jų būsi būtent tu, brangus žaidėjau...

Štai visa istorija. Manau, pats laikas pakalbėti apie kiek svarbesnius dalykus, susijusius su estetika, ir abejones.

Tai ką ten kopijavome?

Tokį klausimą vieni kitiems turėtų uždavinėti Davilex darbuotojai. Pakalbėkime apie žaidimo grafiką. Žaidimo aplinka — nevykusi senesnių NFS žaidimų varikliuko kopija. Tą patį galiu pasakyti ir apie mašinų modelius. Jei nekreiptume dėmesio į apgailėtiną kadrų seką ir nekokybišką detalizaciją, turėtume bent paminėti, kad tekstūros tyčia subjaurotos. Žaidėjui jos pateikiamos tariant tokius žodžius: „Toks atseit žaidimo stilius." Antra vertus, ilgiau pažaidęs įpratau nekreipti dėmesio į suskeldėjusį, juodų skylių kupiną pasaulį. Pripratau, kad tekstūros savo vietose atsiranda tik man pro jas pravažiavus. Įvertinau ir kūrėjų drąsą, kuri neabejotinai pasireiškė vaizduojant interaktyvius objektus. Žaidėte Vigilante 8? Matėte, kaip nedera aplinkoje įvairūs *power-ups*. Žinokite, kad tokių pačių objektų bus ir US Racer. Deja, šiame žaidime jie netinka dar labiau. Vienu žodžiu, grafinius žaidimo trūkumus galėčiau vardinti visą parą, bet nematau prasmės. Žaidimas vogtas, bet nepavogtas, kurtas, bet nesukurtas, tobulintas, bet ne... Hm. Turbūt jis apskritai nebuvo tobulintas.

Trūkumai, apie kuriuos nekalbėsiu

Ką dar siūlo žaidimas? Pavyzdžiui, smagiai pasilakstyti po įžymias Amerikos vietas. Žaidime yra 8 įdomiai (bet, kaip minėjau, nelabai gražiai) apipavidalintos trasos ir 6 žaidimo režimai, kamera gali užimti kelias neblogas padėtis, o policija juokina, demonstruodama visas keistenybes. Vienu žodžiu, tvirtai teigti, kad žaidimas apskritai nevykęs, negaliu. Kalbėdamas apie nevykusį fizikos modelį, nuolatinius įstrigimus tarp žemės ir dangaus, susidūrimus su nematomomis kliūtimis, policininkų bukumą (jie nesivys jūsų, net lekiančių 200 km/h greičiu, jei tik bendroje lenktynių įskaitoje užimsite žemesnę nei pirmą vietą), vėlgi nenorėčiau gadinti jūsų nuomonės apie žaidimą, tad geriau apie tai nekalbėsiu.

Kas gi kėlė abejonių?

Tai, kad nepaisant visų trūkumų, žaisti buvo smagu. Galbūt tik visiems minėtiems trūkumams ir reikia dėkoti, jog žaisti smagu. Nežinau, kodėl, bet man patiko lėkti gatvėmis beveik nevaldoma transporto priemone ir tikėtis, kad įmanoma pravažiuoti visur, kur nutiestos gatvės. Netgi žaidimo garsų negirdėjau. Tai turėtų reikšti, kad garsas turbūt neblogas :-). Tiesog važiavau, krizenau, keikiausi, nervinausi, nekreipiau dėmesio ir vėl krizenau. Ką dar galėčiau pasakyti...

Pirmasis įspūdis — Intro lyg ir matytas, bet vis tiek įkvepia...	**7**
Siužetas — Improvizacija NFS tema...	**6**
Grafika — Tyliu...	**2**
Garsas — Nelabai kreipiau dėmesį...	**6**
Valdymas — Žaidėjas sau, automobilis sau :-)	**6**

Išvada: štai ir atėjo laikas padaryti išvadą, o ji tokia: septyni už tai, kad žaidimas išties suteikė malonių akimirkų, kol iš jo juokiausi :-). Trys už tai, kad taupantys pinigus nusimins, išmetę CD į šiukšliadėžę...

Galutinis balas
7 arba **3**
He he

Vis dar krizenantis Artojas

RAGEball

Dar vienas iškreiptas pamąstymas apie ateities sportą...

GAMINTOJAS:	**NAPS Team**
LEIDĖJAS:	**MiDAS Games**
ŽANRAS:	**futuristinis sportas**
PARDUODAMA:	**nuo 2000 gruodžio**

Rageball. Tiems, kas šį žodį girdi pirmąkart, gali pasirodyti, kad jo reikšmė susijusi su kamuoliu. Taip ir yra. Tai žaidimas, kuriame turės susikauti dvi komandos. Tai nestandartinis žaidimas, kuriame nemažai naujovių. Norint išmokti žaisti, kelių minučių neužtenka. Vadinasi, naujovių tikrai daug.

Siužetas

Galvojate, kad ateityje pasaulis pasikeis: neliks žmonių, pasaulį valdys kompiuteriai, robotai, iš kosmoso atskridę kosminiai kūnai? Manote, kad atsiras tarpgalaktiniai centrai, o žemės nebeliks? Galbūt paslapčia tikitės, kad viskas sprogs?.. Pasak žaidimo kūrėjų, 27-ame amžiuje iš tikrųjų gyvens tik Rageball žaidėjai — savitos tautos, kurios nuolat kovos viena su kita. Taikos nebus, nebus ir realių žmonių, tik figūrėlės, kurias jūs valdysite. Juk galima ir taip prifantazuoti. Tai nebloga istorija, kuria galima susidomėti. Kyla klausimas, ar iš tiesų taip ir bus? Ar iš tiesų pasaulį valdys nuolat kariaujantys žaidėjai?

Pradžia

Pradžia eilinė: peržiūrime trumpą videojžangą, paaiškinančią, kokį žaidimą teks žaisti, koks jo tikslas, ką reikės daryti. Vėliau galima rinktis, kokį žaidimą žaisti: sezoną, paprastas draugiškas ar taurės rungtynes. Visus pasiūlymus aptarsime kiek vėliau. Nepatiko, kad nėra treniruočių lygio, kurio iš tikrųjų labai reikia, ypač sporto žaidimuose. Bėda ta, kad žaidimas greitas, reikia spausti mygtukus, bet nežinai, kurio kokia funkcija, taigi didžiąją dalį laiko aiškiniesi, kuris mygtukas už ką atsako. Treniruočių lygis — puiki išeitis iš šio chaoso. Kadangi pereinant iš vieno meniu lygmens į kitą niekas nesikrauna, viskas vyksta greičiau. Tai, žinoma, malonu.

Grafika

Grafika nebloga, tik kartais ekrane tenka pastebėti smulkių klaidų, kurių plika akimi nematyti. Jas pastebime tik kompiuteriui netyčia sustojus ir vos ne pačiam paprašius atkreipti dėmesį ten, kur žiūrėti galbūt ir nereikėtų. Siekdami, kad grafika būtų geresnė, kūrėjai nusprendė visus elementus daryti mažesnius. Daugelis detalių yra mažos, todėl atrodo, kad jų kokybė puiki. Aikštė, kurioje žaidžiama, yra tarsi griežtos formos lygiagretainis: čia yra ir kampų, ir žaidimo linijų. Kartais žaidimas man primena RPG arba japonų žaidimus, kurių figūros yra pernelyg kvadratinės, be to, ne visada aišku, ko iš manęs prašo žaidimas. Horizonte matyti cisternos, kurios, užuot atlikusios kokią nors funkciją, tik gadina vaizdą. Tiesa, iš tų cisternų retkarčiais išsiveržia skystis. Tada aikštė paskęsta rūke, per kurį nematyti ir žaidėjų. Didelis trūkumas — beveik vienodos žaidėjų uniformos. Apie savo žaidėją sužinai tik tada, kai jis rankose laiko kamuolį ir dega rodyklė. Aišku, reikia džiaugtis ir tuo. Meniu grafika taip pat nėra prasta, negalima sakyti, kad meniu negražus ar kad nedera spalvos. Vis dėlto manau, kad buvo galima dar truputį pasistengti, nes matyti, jog kažko trūksta — gal mažo paveiksliuko, gal piešinuko. Tiesiog tvyro tuštuma, kurios gerame žaidime neturi būti.

Garsas

Garsas nėra stipriausia žaidimo dalis. Gerą garsą girdime tik meniu, nes žaidžiant garsą užgožia kas kita — tai, kas įgarsinta geriau nei paprasta foninė muzika. Tarkime, kam nors aikštelėje susprogus ar sugriuvus, garsų apskritai negirdėti. Lieka tik triukšmas, kuris, laikui bėgant, išvargina. Tada žaidimas atgraso, tarsi nenorėdamas, kad jį žaistum. Be abejo, tai žaidimo kūrėjų klaida — jie turėjo viskuo pasirūpinti. Gaila, kad į žaidėjus jie ne visada atkreipia dėmesį, o kai nekreipia, tai ir sukuria sporto žaidimą be foninės muzikos, be nuolat įsikišančio komentatoriaus, be žaidėjų šurmulio ir klyksmo kam nors susižeidus. Manau, nevalia pateisinti tokio aplaidumo, juk tokios klaidos gali būti kartojamos ir vėliau.

Valdymas

Valdymas — daugelio žaidimų stipriausioji vieta. Ne išimtis ir Rageball. Iš tikrųjų valdyti paprasta, tik neaišku, ką kuris mygtukas daro. Lai-

ko išsiaiškinti, deja, neturime. Per pirmąsias penkias valandas neišmokę idealiai valdyti, nesielvartaukite. Būkite kantrūs. Žaidėjai bėga paskui kamuolį, taigi nereikia spaudinėti mygtuko, norint, kad žaidėjai puldinėtų prie kamuolio, jam skriejant iš rankų į rankas. Taip pat gerai, kad vartininkas nėra visiškas bukagalvis, kaip kartais nutinka: jis sugauna kamuolį net ir tada, kai situacija atrodo beviltiška. Tiesa, priešininkų komandos vartininkas taip pat ne kelmas, o norėtųsi... Viskas būtų puiku, jei ne kamera, kuri kartais juda tarsi pašėlusi, o kartais apskritai stovi vietoje, nors kamuolio jau seniai nebematyti. Tiesa, kai ji lekia su kamuoliu per visą aikštę, apskritai nieko nematyti... Jeigu būtų galima kaip nors valdyti kamerą, žinotum, kad kaltas pats — kokią poziciją pasirinkai, tokią ir turi. Kadangi Rageball viską atlieka pats, tik jį ir tegali kaltinti.

Komandos, arenos ir žaidėjai

Svarbūs komandų parametrai — greitis, efektyvumas, galia ir kiti ne tokie reikšmingi rodikliai. Visos komandos yra beveik vienodos arba visai nedaug tesiskiria: tarkime, beveik nesiskiria nei uniforma, nei išvaizda, skiriasi tik pinigų suma, už kurią galima tą komandą nusipirkti. Arenos taip pat vienodos, nesiskiria jų išorė, aplinka, linijų skaičius. Arenų daug, iš esmės kiekviena komanda turi savo areną. Deja, nesiskiria ir žaidėjai. Kiekvienoje komandoje yra trijų rūšių žaidėjų. Pirmiausia — gynėjai. Jų būna didelių ir stambių, vidutinių, puolančių ir besiginančių, nedidukų, bet ir ne pačių smulkiausių. Mažiausi ir smulkiausi, kuriuos visada galima pribaigti viena ranka, yra puolėjai. Kartais net juokinga žiūrėti į juos lakstančius. Vartininkai nėra patys stambiausi, bet gana stambūs. Gaila, kad žaidėjų keisti negalima. Nematome jų veidų, nežinome nei pavardžių, nei slapyvardžių, todėl negalime turėti nei mėgstamiausių žaidėjų, nei komandų, nes viskas beveik vienoda... Taip pat labai reikėtų sirgalių, palaikančių žaidėjus. Tai didelis trūkumas, nes kartais būtent sirgaliai ir padeda komandai laimėti. Gaila, kad nematyti teisėjo gestų, negirdėti jo švilpukų ir panašiai, nes teisėjo šiame žaidime tiesiog nėra. Nėra ir trenerių, kurie galėtų padėti komandai.

Galimybės kurti

Galimybių kurti nėra, galima tik pasirinkti komandą, kai žaidžiamos sezoninės varžybos. Negalima sukurti savo aikštės, žaidėjo ar komandos. Kita vertus, kam to reikia? Kai žaidėjai, aikštės ir komandos nesiskiria, kam reikia jų klonų? Man, pavyzdžiui, tikrai nereikia. Nedaug rastume sporto žaidimų, kuriuose nieko negalima sukurti. Juk malonu, kai sukuri ką nors savo. Ima atrodyti, kad tavo sukurtas žaidėjas malonesnis, artimesnis, gal net žaisti tampa lengviau. Deja, žaisdami Rageball, kurti negalėsite.

Apie žaidimą objektyviai

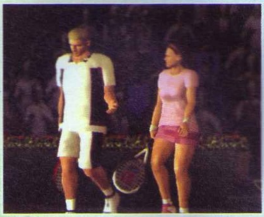
Vien tai, kad žaidimas nesilaiko įprastų standartų, kad peržengė tą raudoną liniją, kurios žaidimų kūrėjai labai bijosi, reikia pagirti. Nors Rageball siūlyčiau jaunesniojo amžiaus žaidėjams, žaisdami šį žaidimą nenuobodžiaus ir tikri sporto žaidimų asai. Sunku patikėti, bet tai lyg ir regbis, nors negrynas. Rageball — regbio, futbolo ir kitų sporto žaidimų hibridas. Norint žaisti šį žaidimą, reikia turėti apvalų kamuolį. Gaila, Rageball pasaulį labai riboja jį supančios sienos. Tikiuosi, kad kita šio žaidimo versija, jei kada nors tokia pasirodys, bus geresnė ir turės daugiau gerbėjų. Tiesą sakant, žaidimo kūrėjai padarė ne viską, ką galėjo.

Pirmasis įspūdis	8
Gražus, bet tamsus intro	
Siužetas	6
Vėl ir vėl apie juodą ateitį. Košmaras	
Grafika	5
Reikia didesnių detalių, erdvės ir šviesos	
Garsas	5
Staugimas + džeržgimas...	
Valdymas	6
Neblogas, bet nepaaiškintas	

Išvada: Rageball gal ir galėtų tapti mėgiamu daugelio tamsios ateities šalininkų žaidimu. Iš esmės ne pats blogiausias žaidimas, bent jau tol, kol nepažvelgi į išleidimo datą. Pažvelkite ir jūs...

Galutinis balas 6 NAPS?

Milijonas [aLeLiuMų]

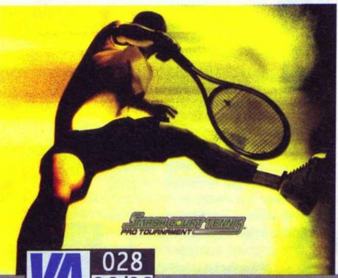


Smash Court Tennis Pro Tournament

Kol kas jokios konkurencijos...

GAMINTOJAS:	**Namco**
LEIDĖJAS:	**Namco**
ŽANRAS:	**teniso simuliatorius**
PARDUODAMAS:	**nuo 2002 06 02**

Paskutinysis Namco žingsnis į teniso pasaulį — stebuklingas dalykas. Smash Court Tennis Pro Tournament nėra gražiausias pasaulyje teniso žaidimas, tačiau jį gera žaisti. Smash Court Tennis Pro Tournament gana gerai sukonstruotas, žaidėjams siūloma nemažai galimybių. Turint omenyje dabartinę konkurenciją (tiesa, jos beveik nėra) Smash Court — geriausias žaidimas teniso mėgėjams.



Smash Court — tai teniso, kaip perspektyvaus sportinio žaidimo naujoms sistemoms, atgimimas. Iš pradžių Sega išleido Virtua Tennis Dreamcast konsolei, dabar Namco pristato savo naująjį kokybišką žaidimą PS2 platformai.

Turnyre dalyvauja aštuonios ryškiausios teniso žvaigždės ir būrelis išgalvotų žaidėjų. Žaisdami susitiksite šiuos tenisininkus: Pytą Samprasą, Andre Agasį, Patriką Rafterį, Jevgenijų Kafelnikovą. Tenisininkių gerbėjai gali tikėtis Martinos Higins, Lindsay Davenport, Monikos Seles ir, žinoma, berniukų numylėtinės Anos Kurnikovos.

Teniso kortų paviršius žaidime toks, koks ir turėtų būti — molio, žolės ir kieto pagrindo. Žaisdami viešėsite tokiuose stadionuose: US Open, Australian Open, Stade International de Paris ir klasikiniame Anglijos Wimbeldon korte. Kiekvienoje vietoje žaidžiame skirtingai, žaidėjai turi pakeisti greitį, kitaip smūgiuoti ir priiminėti.

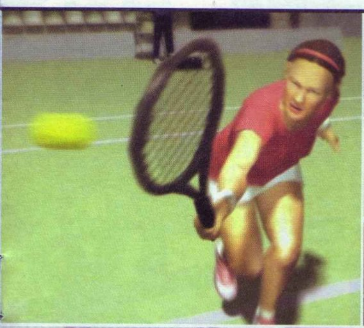
Sportininkai labai panašūs į tikruosius, beveik taip pat ir žaidžia. Siūlomos tokios charakteristikos: „Bendras žaidėjas", „Tinklo žaidėjas" ir „Greitas smūgiavimas". Pagal charakteristiką galima spręsti apie žaidimo stilių. Žaidėjai gali tiksliai išsirinkti, kuris sportininkas jiems artimiausias, su kuriuo jie labiausiai norėtų susikauti.

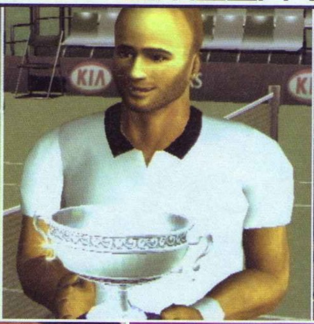
Be to, kad Smash Court kurtas įsigijus brangias licencijas, kad jo arenos skoningai profesionalios, kad Ana Kurnikova žavi atletišku poligoniniu grakštumu, Smash Court dar ir puikiai suderintas arkadinis žaidimas. Negalima nepastebėti Smash Court gilumo ir brutaliai kieto profesionalaus veiksmo, metančių savo žanrui iššūkį.

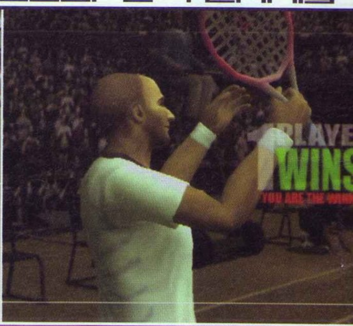
Kaip ir kiti Smash Court serijos atstovai, naujasis žaidimas siūlo kelis gerus režimus. Galima rinktis Exhibition (vienas setas), Arcade (panašu į Pro Tournament, bet žaisti gali 2–4 žaidėjai), Time Attack (greiti mačai) ir Challenge (treniruočių režimas). Smash Court puikiai veikia, kai, susijungę Multitap jungtimi, žaidžia keturi žaidėjai. Žaidėjai gali žaisti poromis, suburiamos mišrios vyrų ir moterų komandos, taigi rinktis yra iš ko.

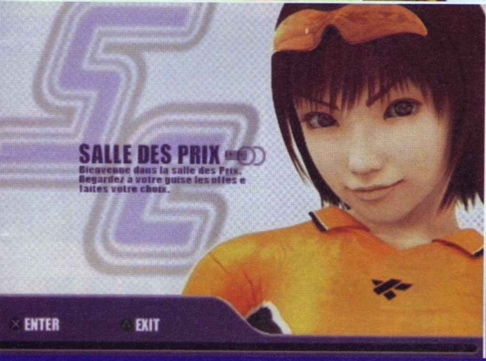
Kalbant apie valdymą, Smash Court kartelė nusileidžia šiek tiek žemyn. Žaisti paprasta, viskas priklauso nuo trijų smūgių rūšių — galingų suktų, kirčių ir paprastų trumpų smūgių. Atrodo, paprasta, tačiau žaidėjai greitai supranta, kad Smash Court — įmantrumo sportas, kai meistriškumas tiesiog būtinas. Viską lemia keli faktoriai: vos pastebimi svorio pakitimai, kryptis, idealios pozicijos. Nuo šių faktorių priklauso, laimėsite ar pralošite. Ar gerai atmuštas kamuoliukas, parodo kompiuteris: ekrane matyti nice žinutė.

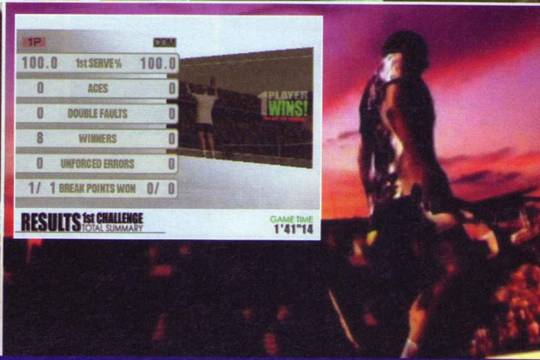
Mokytis esminių judesių nesudėtinga, žaidėjai lengvai gali laimėti visas varžybas. Tik Pro Turnament žaisti sudėtingiau. Viskas prasideda trečiajame mače, kai priešininkas tarsi atsigauna ir pradeda įnirtingai atakuoti. Iš pradžių tai šokiruoja, bet išmokę reikalingų judesių ir įpratę greičiau reaguoti atsigauname. Taigi ke-











turių turnyrų, kurių pradžioje, rodos, yra nedaug, tikrai užtenka. Visą žaidimą laimėti pajėgs tik ypač atkaklūs žaidėjai.

Šis sunkumo disbalansas — viena rimčiausių žaidimo problemų. Sunkiausia priprasti prie to, kad žaidėjai, kurie realiame gyvenime yra stipresni, čia yra eiliniai priešininkai. Taip pat sudėtinga servuoti: norint išmokti gerai servuoti, tenka praleisti nemažai laiko. Treniravimosi režimas nėra geras, turint omenyje tokio sunkumo turnyrą. Ne visada aišku, ar gerai treniruojiesi, taip pat trūksta akstinų, skatinančių išmokti judesius ir geriau žaisti.

Nepaisant šių trūkumų, Smash Court Tennis — nepaneigiamai gilus žaidimas. Galima nuolat keisti smūgius ir kirčius, kurti savitą taktiką. Ypač smagus vadinamasis tinklo žaidimas, kai puikiai ir greitai kovoja profesionalai, turį „all-around“ ir „net game“ statusą.

Kaip ir žaidžiant tikrą tenisą, reikia susikaupti, laikytis ritmo. Ilgi, trumpi, kampiniai smūgiai ir kontratakos sukuria dinamišką ir tikrovišką atmosferą. Žaidėjai gali „nardyti“, ristis ar pašokę atmušinėti kamuoliukus.

Namco, kurdama Smash Court išorę, siekė dviejų tikslų: realistiškai pavaizduoti pagal licenciją įsigytus sportininkus ir sukurti gražias aplinkas bei animacinius intarpus. Nė vienas tikslas iki galo nepasiektas. Taip, iš toli pagal kūno formą, drabužius ir šukuoseną Moniką Seles nuo Martinos Hingis atskirti galima, tačiau, kamerai priartėjus prie veikėjo, gera figūra tampa nebe tokia gera, taigi... Tiesiog sportininkus atpažinti sunku.

Daugelis žaidėjų išties tikroviški, tačiau, pavyzdžiui, Pete Samprass labai primena aktorių Tomą Hanksą, Aną Kurnikovą taip pat buvo galima sukurti truputį geriau. Beje, veikėjų judesiai taip pat nesiskiria. Animacijos scenos, kurių pagrindas — daugybė greitai lekiančių kadrų, irgi nestulbina.

Kortai tikroviški. Visi turi savo stilių (stadiono forma, korto spalva) ir detales (pavyzdžiui, kamuoliukus renkantys berniukai). Iš spalvotų marškinėlių sudaryta minia atrodo vidutiniškai.

Nepaisant kelių nesklandumų, bendra Smash Court išvaizda gana kokybiška. Dažniausiai viskas veikia lygiai, niekas netrūkčioja, tačiau ypatingas ryškumas ar švarumas į akis nekrenta.

Smach Court gana paprastas. Muzika skamba animaciniuose intarpuose, įvadinėse scenose ir meniu. Žaidimo garsai — tai kamuoliuko trinksėjimas į žemę, raketes ir tinklą. Garsų minimumas padeda susikaupti ir galvoti tik apie tai, kaip reikia žaisti.

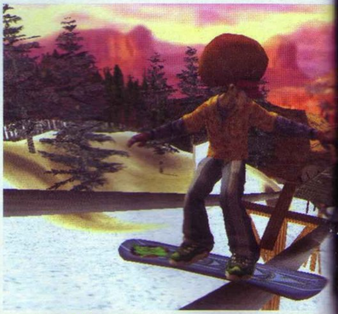
Ko trūksta Smash Court, kad galėtume jį vadinti idealiu teniso žaidimu? Jei Namco būtų tiksliau žaidimą suderinusi ir subalansavusi, sukūrusi ryškesnes sportininkų asmenybes, jis tiesiog žibėtų. Kad ir kaip ten būtų, Smash Court Tennis Pro Tournament vertas teniso fanų ir sporto žaidimų mėgėjų dėmesio. Smash Court Tennis tikrai užteks, kol sulauksime naujos versijos.

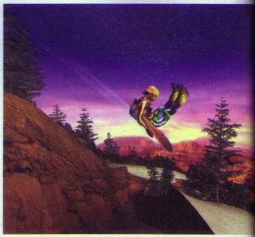
Pirmasis įspūdis — Paprastas tenisas	7
Siužetas — Sportas yra sportas...	8
Grafika — Vidutiniška animacija, tačiau jokių klaidų ar trūkčiojimų	7
Garsas — Puikiai tinkanti tyla ir arkadinė japonų muzika	8
Valdymas — Įmantrus, reikalauja tikslumo	8

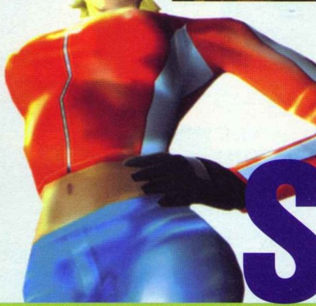
Išvada: keli nedideli trūkumai netrukdo žaidimui gerai pavaizduoti tenisą. Už rakečių ir į kortą!

Galutinis balas
8
Set

Slaptas Kurnikovos gerbėjas Ryčka







SSX Tricky

Ne simuliatorius, bet labai smagus...

Daugelis snieglenčių sporto fanų EA SSX serija nepasitiki. Jų nuomone, šios serijos žaidimai neturi snieglenčių sporto tikroviškumo. Iš tiesų į SSX Tricky kimšte prikimšta įvairiausių nerealių triukų, baisaus greičio ir iškreiptos realybės. Ekstremalus snieglenčių sportas, perkeltas į videožaidimą, turėtų nepaisyti sporto taisyklių ir fizikos dėsnių. Toks ir buvo SSX Tricky tikslas, kurį EA Canada, galima sakyti, pasiekė.

Pagrindinis SSX Tricky režimas — World Circuit varžybos. Čia galima atsirakinti galybę įvairių daiktų. Žaidėjai, lentos, trasos, triukai ir aprangos yra užrakinti, kol žaidėjas naršo po aštuonis pagrindinius maršrutus. Triukų išmokstama praktikuojantis, tačiau atlikti trasoje jie laikomi arsenalo dalimi. Be to, kiekvieną triuką reikia atlikti triukų knygoje. Tricky žaidėjas, tik atlikęs vienus triukus, atrakina naujus, už kuriuos dar nėra gavęs taškų. Tai ir yra Tricky (apgaulingas) esmė. Gerai bent tai, kad laimėjus aukso medalį, iš karto galima atsirakinti daugybę puikių dalykų.

SSX Tricky yra 12 sportininkų: šeši iš originalaus PS2 žaidimo, šeši nauji. Dvi iš dešimties trasų — Garibaldi ir Aliaska — yra naujos, kitos primena originalų žaidimą. Žaidėjai, pasirinkę Throw in Showoff ir praktikos režimus, išties turi ką veikti tuo metu, kai nereikia lenktyniauti.

Didžiausias iššūkis — būti pastoviam lenktyniaujant trasose. Kiekviena kita trasa yra sunkesnė, reikia greičiau reaguoti. Be to, yra trys varžovų rūšys: draugai, priešai ir neutralūs. Visi jie savaip ir elgiasi.

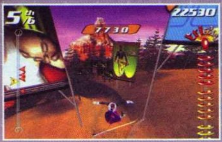
Kai lenktyniaudami daužotės į kitus varžovus, jie tampa priešai ir nedvejodami smūgiuoja į jus, užtveria kelią ar kitaip kenkia. Draugai ir neutralūs žaidėjai leidžia elgtis taip, kaip norite, žinoma, tol, kol jų netrankote. Viską lemia neapykantos lygis. Draugų neapykantos lygis — 0 proc. Kai pasiekiama 80 proc. riba, draugai tampa priešais. Tai svarbu, nes, kalbant apie draugystės kovą, negalima nepaminėti kitos puikios Tricky naujienos — Uber Trick.

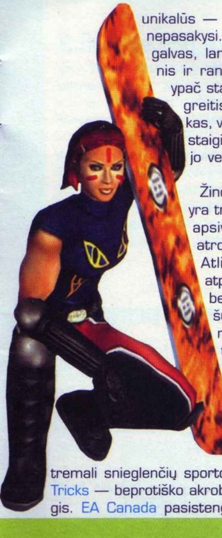
Uber Trick atliekamas užsipildžius augimo matuokliui ir Run DMC pradėjus groti 1986 hitą „It's Tricky". Žodžiu, matuoklis pilnas, DMC repuoja, o jūs per 20 sekundžių turite surasti rampą ir atlikti Uber Trick. Tai kombinacija, kurią suspaudus čiuožėjas atlieka kokį nors neįmanomą triuką. Uber Trick — tai aplink kaklą sukama lenta, Superman skrydis ir kiti beprotiški akrobatiniai triukai, atliekami aukštai ore. Įvykdžius šį triuką, matuoklis pildomas atliekant paprastus triukus, tačiau yra ir kita galimybė: nutrenkus varžovą matuoklis užsipildo akimirksniu. Ši galimybė — vienas iš žaidimo strategijos aspektų, nors iš pradžių tai pastebėti ir sunku.

Esminiai šliuožimo ir triukų atlikimo elementai nesiskiria nuo originalaus SSX žaidimo. Šliuožiant atlikti triukai duoda daugiau energijos, kurios reikia norint laimėti lenktynes. Svarbūs visi trasos šlaitai, kampai ir ledo gabalai, nes jie tiesiogiai veikią čiuožėją. Greičio jausmas tiesiog puikus.

Xbox žaidimas — tai gražesnė Tricky versija, tačiau veiksmui intensyvėjant ji vis tiek tampa kapota. Pavyzdžiui, vienas gražiausių lygių yra Aliaska — didžiulė ir gražiai nupiešta trasa. Tuneliais žaidėjai sklendžia tarsi šikšnosparniai užšalusiu pragaru. Šiame mažame plote atsidūrus visiems šešiems varžovams, vaizdas ima šiek tiek trukčioti.

Kalbant apie žaidimo išvaizdą, galima paminėti ir daugiau trūkumų. Sportininkai aiškūs ir



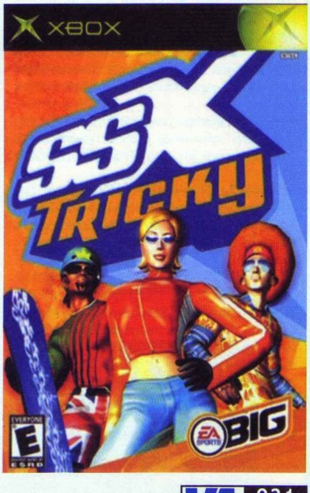


unikalūs — asmenybės, kitaip nepasakysi. Šliuoždami sukioja galvas, lanksto kelius, liemenis ir rankas. Net atlikdami ypač staigius posūkius, kai greitis tiesiog beprotiškas, varžovai juda tiksliai, staigiai reaguoja į žaidėjo veiksmus.

Žinoma, įspūdingiausi yra triukai. Apsisukimai, apsivertimai ir figūros atrodo tiesiog puikiai. Atliktą triuką galima atpažinti iš karto, nebereikia skaityti užrašų. Lengva atpažinti netgi kitų varžovų triukus. Rankos, kojos, korpusai skrenda ir lankstosi įtikinamais kampais ir kryptimis. Taip sukuriama išties ekstremali snieglenčių sporto atmosfera. Uber Tricks — beprotiško akrobatinio šliuožimo lygis. EA Canada pasistengė, kad šie triukai būtų ypač dramatiški. Čiuožėjai pašoka nuo lentos arba taip iškreipia kūną, kad iškart matyti, jog atliekamas Uber Trick.

Stilizuota muzika — puikus Tricky jausmo ir nuotaikos akompanimentas. Vienintelis trūkumas tas, kad negalima susidaryti norimo dainų sąrašo. Kūrėjai be reikalo nepasiūlė žaidėjams kitų Run DMC albumo „Raising Hell" melodijų: tiesą sakant, 9000–ąjį kartą klausant „It's Tricky" stogas ima važiuoti. Veikėjų balsai skamba įtikinamai, tačiau profesionalūs aktoriai — tam tikra apgaulė. Aišku, kai viskas atlikta nepriekaištingai, tai netrukdo. Čiuožėjai, stumdydamiesi ir lėkdami vienas kitam pro pat nosį, rėks ir barsis. Dažnai girdėsime, kaip čiuožėjai vieni kitus įžeidinėja ir pravardžiuoja. Žodžiu, žaidimas siūlo viską, kad įsisuktume į sportinio azarto verpetą.

SSX Tricky — geras pavyzdys, kaip žaidimų kompanija gali adaptuoti žaidimą kitai sistemai. Naujovių užtenka: Uber Trick, konkurencijos sistema ir daugelis smulkmenėlių — šio žaidimo savitumo priežastis. Trumpai tariant, SSX Tricky versija Xbox konsolei — bene geriausias serijos ir, matyt, snieglenčių sporto žaidimas. Tai vienas iš tų retų atvejų, kai imi pavydėti Xbox konsolės turėtojams.



PlayStation

KKND: Krossfire

Norint gauti papildomų pinigų arba skydą, būti nematomam arba įveikti lygį, reikia įvesti tokį kodą:
nuspaudus L1 + R1 + R2 + L2, spausti „Start" ir išsirinkti „Display Password". Tada spausti: į kairę, apskritimas, kvadratas, į dešinę, X.
Kodų meniu rasite ir pauzės meniu.

Medievil II

Norint gauti visus ginklus, daug šovinių ar pinigų, būti nepažeidžiamam, gyvybingam arba nutraukti lygį, pasirinkus pauzę reikia spausti:
L2, trikampis, apskritimas, trikampis, apskritimas, apskritimas, trikampis, į kairę, apskritimas, į viršų, į apačią, į dešinę, apskritimas, į kairę, į kairę, trikampis, į dešinę, apskritimas, į kairę, į kairę, trikampis, apskritimas, į apačią, apskritimas, apskritimas, į dešinę.
2 variantas: žaisdami spauskite L2 ir į kairę, į viršų, kvadratas, trikampis, į dešinę, apskritimas, į viršų, kvadratas.

Mission Impossible

Išjungti dirbtinį intelektą: pasirinkite „Load Game", kaip slaptažodį įveskite SCAREDSTIFFF, ignoruokite „Bad Password" pasakymą.
Programuotojo žinutė: pasirinkite „Load Game", tada kaip slaptažodį įveskite TTOPFSECRETT, ignoruokite „Bad Password" pasakymą.
Lėtų judesių žaidimas: pasirinkite „Load Game", tada kaip slaptažodį įveskite IMTIREDTODAY, ignoruokite „Bad Password" pasakymą.
Specifiniai šuoliai: pasirinkite „Load Game", tada kaip slaptažodį įveskite BIONICJUMPER, ignoruokite „Bad Password" pasakymą.
Greitas žaidimas: pasirinkite „Load Game", tada kaip slaptažodį įveskite GOOUTTAMYWAY, ignoruokite „Bad Password" pasakymą.

NBA Live 2001

Pataikyti iš visur: žaisdami spauskite L1, L2, R1, R2. Tada paspauskite „Start" ir, išėję iš pauzės meniu, į krepšį galėsite pataikyti iš visur.
Naujos arenos: pagrindiniame meniu spauskite L1, L2, kvadratas, R2, R1, O, X.

Powerslave

Visi lygiai, elementai ir raktai
Pasaulio žemėlapyje antruoju valdymo pulteliu spauskite: apskritimas, X, trikampis, kvadratas, į dešinę, į kairę, į viršų, į kairę. Tada spauskite „Select" ir pateksite į kitą meniu. Spauskite X ir įveskite „add an item". Norėdami ištrinti kokį nors daiktą, spauskite apskritimą.
Delfino režimas
Žaisdami spauskite: kvadratas, kvadratas, trikampis, trikampis, X, X, apskritimas, apskritimas.
Grifo režimas
Žaisdami spauskite: apskritimas, R1, R2, kvadratas, į dešinę, L1, L2, į kairę.

Quake II

Visi ginklai
Pasirinkę pauzę, spauskite: kvadratas + apskritimas + trikampis + X (du kartus).
Nesibaigiantys šoviniai: paimkite grandininį šautuvą, kuris yra 5 pagal sąrašą, ir spauskite šūvio mygtuką. Spauskite ilgiau ir staigiai pakeiskite šautuvą kuriuo nors kitu — penktojo šautuvo šoviniai niekada nesibaigs. Taip galima daryti ir su kitais šautuvais, svarbiausia viską atlikti taip, kaip reikia.
Nematomumas
Pasirinkę pauzę spauskite: L2, L2, R1, R2, R1, L2.

Ready 2 Rumble round 2

Storas boksininkas: į dešinę, į dešinę, į viršų, į apačią, į dešinę, R1, R1, R2 žaidėjų pasirinkimo lange.
Didelės bokso pirštinės: į kairę, į dešinę, į viršų, į apačią, R1, R2 žaidėjų pasirinkimo lange.
Liesas boksininkas: į dešinę, į dešinę,į viršų, į apačią, į dešinę, R1, R2 žaidėjų pasirinkimo lange.
Boksininkas–zombis: į kairę, į viršų, į dešinę, į apačią, R1, R1, R2 žaidėjų pasirinkimo lange.

Sled storm

Pigūs patobulinimai
Per opcijų meniu jeik į slaptažodžių meniu ir vesk: X, L1, apskritimas, trikampis, kvadratas, kvadratas, trikampis, L2.
Veidrodinis režimas
Per opcijų meniu jeik į slaptažodžių meniu ir vesk: apskritimas, L1, R2, R2, R1, X, trikampis, L2.
Žaisk už Jackal: L2, L2, apskritimas, R2, kvadratas, R1, L1, trikampis.
Žaisk už Sergei: kvadratas, L1, kvadratas, L2, trikampis, R2, X, apskritimas.
Atrakink „Storm Sled": apskritimas, trikampis, kvadratas, R2, R2, L1, X, trikampis.

Spider man 2: enter electro

Šie kodai vedami žaidžiant:
AUNTMAY — viskas.
ALIEN — didelė galva.
CEREBRA — atrakinti treniruotes.
DRKROOM — atrakinti galerijas.
NONJYMNT — atrakinti visus lygius.
STACEYD — didelės pėdos.
WHISCRS — rekordas.
WASHMCHN — atrakinti kostiumus.

Tomb raider 3

Kodus veskite žaisdami.
Visi ginklai, gyvybė ir kristalai: L2, R2 (2), L2 (4), R2, L2, R2 (2), L2, R2 (2), L2 (2), R2, L2 (2), R2.
Visos paslaptys: L2 (5), R2, L2 (3), R2, L2, R2, L2 (2), R2, L2 (2), R2, L2 (2).
Gyvybė ir energija pasipildo: R2, R2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, R2, L2, L2, L2, L2, L2.
Visa gyvybė: R2 (2), L2, R2, L2 (6), R2, L2 (3), R2, L2 (5).
Išeiti iš lygio: L2, R2, L2 (2), R2, L2, R2, L2, R2, L2 (4), R2, L2, R2 (4), L2.

Tomb Raider chronicles

Visi ginklai, begaliniai šoviniai ir gyvybė
Pauzės meniu išsirinkite mažą vaistinėlę ir nuspauskite: L1 + L2 + R1 + R2 + Up.
Visi daiktai
Pauzės meniu išsirinkite didelę vaistinėlę ir nuspauskite: L1 + L2 + R1 + R2 + į apačią.

Tony Hawks pro skater 3

1,000,000 taškų: pasirinkę pauzę, nuspauskite L1 ir spauskite: X, apskritimas, apskritimas, kvadratas, trikampis.
Sumažinti traukos jėgą: nuspausti L1 ir paspausti į viršų.
100,000 taškų: pasirinkę pauzę nuspauskite L1, tada spauskite: kvadratas, apskritimas, į dešinę, kvadratas, apskritimas, į dešinę, kvadratas, apskritimas, į dešinę.
Turborežimas: pasirinkę pauzę nuspauskite L1, tada spauskite: į kairę, į viršų, kvadratas, trikampis.

Xena warrior princess

Geresnis skydas ir kardas: trikampis, kvadratas, trikampis, kvadratas, kvadratas į viršų, į viršų, į viršų.
Nematomumas: į viršų, į viršų, į viršų, apskritimas, kvadratas, į viršų, į dešinę, į kairę pagrindiniame meniu.
Lygio pasirinkimas
Išsirinkite „New Game" ir spauskite: trikampis, kvadratas, apskritimas, trikampis, kvadratas, į viršų, į viršų, į viršų.

Need for speed 5: Porshe 2000

Norint įvedinėti kodus, reikia kreditų. Ekrane greitai veskite: į dešinę, į kairę, į viršų, į apačią, apskritimas, kvadratas. Tada veskite šiuos kodus:
moderni era — vietoje savo vardo veskite BEEM;
auksinė era — vietoje savo vardo veskite BEEG;
šešta misija su GT2 mašina — vietoje savo vardo veskite PALF;
devinta misija su 917K mašina — vietoje savo vardo veskite PALI.

Warcraft II

Žaisdami paspauskite START ir, įėję į slaptažodžių meniu, veskite:
NTTHCLNS — kitas lygis.
NSCRN — parodyti visą meniu.
DCKMT — visi patobulinimai.
GLTTRNG — 10000 aukso, 5000 medienos, 5000 naftos.
MKTS — greičiau statoma ir tobulinama.
THRCNBNLYN — laimėti žaidimą.
YPTFLWRM — pralaimėti žaidimą.

PlayStation 2

Simpsons: road rage

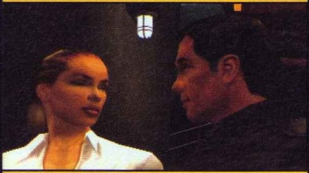
Paslėpta mašina: sėkmingai įveikite visas misijų režimo trasas, ir atsiras Homerio mašina. Norėdami ją gauti, rinkitės mašiną su Homerio veido atvaizdu.
Paslėptas Naujųjų metų personažas: pasirinkite sausio 1–ąją ir, rinkdamiesi žaidėją, vietoje „?" gausite naują personažą.
Paslėptas Halovyno personažas: norėdami atrakinti Bartą (aprengtą Frankenšteino kostiumu), pasirinkite spalio 31–ąją, ir jis atsiras vietoj personažo „?".
Paslėptas Padėkos dienos personažas: norėdami atrakinti 2001 metų Mardžę, vilkinčią piligrimo kostiumu, pasirinkite lapkričio 22–ąją. Mardžė bus pasislėpusi po „?" personažu.
Paslėptas Kalėdų personažas: norėdami atrakinti kalėdinį Apu, apsirengusį lyg Kalėdų senis, pasirinkite gruodžio 25–ąją. Apu slėpsis po „?" personažu.

Top gun combat zone

Kaip savo vardą paspauskite SHPONGLE ir atrakinsite visus lėktuvus bei lygius. Kodas neveiks, jei žaidimas yra išsaugotas.
Apsisaugojimas nuo šaudymo: jei negalite apsisaugoti skrisdamas lėktuvu, skriskite kuo žemiau — priešai negalės į jus šaudyti.

Star Wars: Jedi Starfighter

Atrakinti visus lygius: kaip kodą įveskite „levels".
Nematomumas: kaip kodą įveskite QUENTIN.
Programuotojo žinutė: kaip kodą įveskite MAGGIE.



007: Agent Under Fire

Nesibaigianti gyvybė
Nuspausti L1 + R2, tada spausti: į viršų, į apačią, apskritimas, apskritimas, į apačią, į apačią, į kairę, apskritimas. Pradėkite žaidimą ir paspauskite „Start". Tada spauskite: į apačią + L2 + R1, apskritimas, apskritimas, R2, apskritimas, L1, kvadratas, kvadratas, apskritimas.

Game Shark (PS)

Space Debris

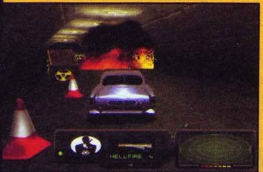
Pradėti žaidimą, turint 9,999 taškų:
D00F03C0 0000
800F03C0 270F
Didesnis greitis:
800F042A 1000
Nesibaigiančios bombos:
800F042E 0009
Lygio pasirinkimas:
D00F03DA 0000
800F03DA 0009
D00F03DC 0000
800F03DC 0009
Sustabdyti laiką:
800F1648 175E

NBA Live 2002

Sustabdyti žaidimo laiką:
800B0714 4600
Pradėti žaidimą 2 kėlinuke:
D00B0724 0000
800B0724 0001
Pradėti žaidimą 3 kėlinuke:
D00B0724 0000
800B0724 0002
Pradėti žaidimą 4 kėlinuke:
D00B0724 0000
800B0724 0003
Namuose žaidžianti komanda
• galės paimti begalinį minučių pertraukėlių skaičių:
800A8A18 0006
• negalės paimti nė vienos minutės pertraukėlės:
800A8A18 0000
Svečiuose žaidžianti komanda
• galės paimti begalinį minučių pertraukėlių skaičių:
800A906C 0006
• negalės paimti nė vienos minutės pertraukėlės:
800A906C 0000
Nauja 1–1 uniforma:
300AE4F9 0001
Nauja muzika:
300AE4FB 0001
Didelės galvos:
300AE4E3 0001
Plonas žaidėjas:
300AE4E8 0001
Gigantiškas žaidėjas:
300AE4EA 0001

007 Racing

Atrakinti visus lygius:
500006020000
8003da7e0101
Nesibaigianti gyvybė:
8005df0a0000
Nesibaigiantys šoviniai:
d00c1c7aacc2
800c1c7a2400
Nesibaigiantis skydas:
d00c1c12ac82
800c1c122400
Įvairūs ginklai:
d003c1faf7ff
8005e9cc03e8
d003c1faf7ff
8005e9d0000a
d003c1faf7ff
8005e9d40005
d003c1faf7ff
8005e9d80078
d003c1faf7ff
8005e9dc000a
d003c1faf7ff
8005e9e01000
d003c1faf7ff
8005e9f00064
d003c1faf7ff
8005e9f40001
d003c1faf7ff
8005e9f8000a
d003c1faf7ff
8005e9fc0064
d003c1faf7ff
8005ea000001
d003c1faf7ff
8005ea080001
d003c1faf7ff
8005ea0c00b4



E3 2002

Gegužės 22–24d., Los Andželas

E3, vos keletą dienų trukusi paroda, prasidėjo ir baigėsi, bet apie tai, ką ten matėme ir girdėjome, kalbėsime ne vieną mėnesį. Na, bent iki rugsėjo tai tikrai.

Kad ir kaip ten būtų, šių metų E3 buvo ne tokia kaip visada. Matyt, tai lėmė ne vienas pastarųjų metų įvykis: naujų konsolių startas, kompanijų milžinių pjautynės, žaidimų kūrėjų kova dėl vietos pos saule. Kelias dienas Los Andžele visa tai buvo labai svarbu. Nintendo, pasekusi Sony ir Microsoft pėdomis, per konferenciją, vykusią pirmosiomis parodos dienomis, pranešė atpiginanti GameCube konsolę. Dar parodai nė neprasidėjus, Capcom, mėtydama užuominas apie savo naujus ir jau trokštamus projektus Resident Evil 0, Red Dead Revolver, Devil May Cry 2, Steel Batalion ir daugybę kitų žaidimų, jau kaitino žaidėjų aistras.

Capcom atlikus savo misiją konferencijų salėje, čia pasirodė ir Microsoft atstovai, kurie papasakojo apie jau kuriamą Xbox Live servisą ir naujus žaidimus Blinx, Ninja Gaiden, Dead or Alive Extreme Volleyball, Psychonauts ir kitus. Buvo paminėtas ir itin populiarus PC žaidimas Counter Strike, jau paruoštas Xbox konsolei. MS atstovai pasakojo apie kompaniją Bungie, šiuo metu kuriančią Halo *online* versiją. Deja, šio projekto pasirodymo data dar neskelbiama. Motyvuojama tuo, kad kompanija projektą kurs tiek, kiek reiks.

MGS kūrėjas Hideo Kojima prasitarė apie savo būsimą projektą Metal Gear Solid 2: Substance. Kitaip nei Šiaurės Amerikoje išleista MGS VR missions versija, šis žaidimas bus iš esmės naujas, pavyzdžiui, žaidėjai galės valdyti tiek Solid Snake, tiek Big Shell ir t. t. Apie šį projektą artimiausiuose „VA PlayStation" numeriuose rašysime daugiau.

Sony jau pirmosiomis parodos dienomis daugiausiai dėmesio skyrė *online* žaidimams. Parodos svečiai turėjo puikią galimybę išbandyti SOCOM: Navy Seals ir Madden NFL 2003, jiems buvo suteikta proga išvysti filmuotą medžiagą apie Resident Evil Online, nors konkrečios šio žaidimo detalės vis dar slepiamos.

Nintendo taip pat kalbėjo apie *online* pasaulį, tačiau šiai kompanijai labiau rūpi GameCube ir GameBoy Advance draugystė. Be-, pats Shigeru Miyamoto trumpai pristatė pelningiausius Nintendo projektus The Legend of Zelda ir Super Mario Sunshine.

Kompanija Rockstar Games mielai kalbėjo apie GTA tęsinį Grand Theft Auto: Vice City, šiuo metu kuriamą tik PS2 konsolėms, o Lucas Arts RPG mėgėjus nudžiugino pranešdama, jog netrukus bus baigtos milžiniško daugeliui vartotojų skirto projekto Star Wars Galaxies PS2 ir Xbox versijos.

Nintendo žaidimų palapines žaidėjai šturmavo vos oficialiai paskelbus, kad paroda atidaryta. Norėtume išvardinti populiariausius žaidimus: Metroid Prime, The Legend of Zelda, Super Mario Sunshine, Metroid Fusion, Star Fox Adventures, Yoshi's Island ir Resident Evil 0. Tačiau didžiausia Nintendo staigmena ta, kad kompanijos prezidentas Hiroshi Yamauchi pasitraukia iš savo posto. Jo įpėdiniu taps Satoru Iwata, buvęs direktorių tarybos narys.

Parodos lankytojai, užsukę į Microsoft žaidimų palapines, galėjo patirti, kas yra Xbox Live: vietos tinkle, konsolei manipuliuojant ir perduodant žaidėjų balsus, buvo siūloma sužaisti Unreal Championship!

Nepriklausomi kūrėjai taip pat pristatė savo žaidimus Xbox konsolei. Žaidėjai galėjo išmėginti Splinter Cell (UbiSoft) (pagal sutartį jo versija kitai sistemai negalės pasirodyti ištisus metus), Star Wars: Knights of the Old Respublic (Bioware), Procet Ego (Molyneu'x) ir t. t. Deja, apie Halo 2 parodoje taip ir neišgirdome.

PlayStation 2, matyt, pristatė DAUGIAUSIAI žaidimų: apie vienus kalbėjo konferencijoje, kitus leido išbandyti savo žaidimų palapinėse. Buvo galima išmėginti SmackDown!: Shut Yuor Mouth (THQ) — būsimąjį superhitą, kuris turėtų pakeisti žaidėjų nuomonę apie imtynių žaidimus, futuristinės šaudyklės tęsinį Red Faction 2 (THQ), Alter Echo (THQ).

Konami savo palapinių lankytojus nudžiugino naujomis kadaise itin populiaraus Contra dalimis. Eidos leido akies krašteliu žvilgterėti į Fear Effect tęsinį. Sony puikiai pristatė savo žaidimus Ratchet&Clank, The Mark of Kri, Primal ir Sly Cooper.

Žinoma, nepaminėjome nė pusės parodoje matytų stebuklų, bet pažadame, kad artimiausiu metu tikrai daug dėmesio skirsime Tony Hawks Pro Skater 4, XIII, James Bond 007: Nightfire ir kitiems superhitams. Parodoje išbandėme daug nuostabių žaidimų, apie kuriuos būtinai parašysime :-).

Konami paskelbė kurianti naują žvejybos simuliatorių

Konami pranešė baiganti kurti naująjį *Fisherman's Bait* serijos žaidimą. Pasak kūrėjų, žaidimas, pakrikštytas skambiu *Fisherman's Bait 2003* vardu, bus geriausias, nuostabiausias ir giliausias žvejybos gėlame vandenyje simuliatorius. Žadama, kad galėsime džiaugtis šešiomis žaidimo rūšimis, pavyzdžiui, *arcade*, *tournament* ir *head to head*.

Tikimės, kad kūrėjai nemelavo, ir laukiame *Fisherman's Bait 2003* jau šį gruodį.

Shaun Murray's Pro Wakeboarder

Shaun Murray's Pro Wakeboarder — dar vienas *Activision* projektas, sekantis *THPS* pėdomis. Šį kartą žaidėjas nebus nei riedlentininkas, nei snieglentininkas, nei BMX dviratininkas, nei būriuotojas. Šįkart jis bus patupdytas ant motorine valtimi traukiamos vandens slidės.

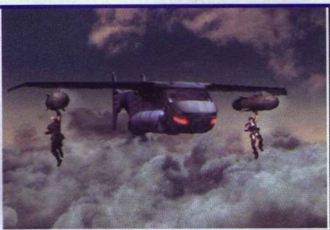
Jei žaidimas siūlytų tik tai, būtų nuobodu. Juk esminis žaidimo principas — laikantis už lyno lėkti paskui valtį. Tiesa, retkarčiais kiek pasukus į šoną, užlėkus ant rampos ir pasiekus tam tikrą aukštį, galima atlikti keletą puikių triukų. Kitaip eksperimentuoti neleidžia lynas, kurį jau minėjome. Būtent jis ir yra pagrindinis žaidėjui metamas iššūkis: žaidėjas, pasiekęs pakankamą greitį ir sulaukęs tinkamo momento, gali paleisti lyną ir atlikti įvairius triukus ten, kur jo širdis geidžia. Dėmesio, dabar desertas. Jei triukus atlikęs žaidėjas viską teisingai apskaičiuos ir atsidurs netoli valties, joje sėdintys piliečiai paslaugiai mestels jam lyną. Atsiskaitoma bonus taškais, papildomu laiku ir t. t. Deja, patyrus nesėkmę laikas ir taškai išgaruoja, o žaidėjas, taip nieko ir nepešęs, vėl įsitveria lyną. Skaitant gali pasirodyti, kad visa tai painu, bet mes, nujausdami TIKRĄ pramogą, jau virpame.

Žaidimo valdymas labiausiai primena *Shaun Palmers Snowboarding*, kurio valdymo pagrindas — *THPS* schema. Šiuo sakiniu norėjome pasakyti, kad *Shaun Murray's Pro Wakeboarder* Lietuvos žaidėjai tikrai mokės valdyti.

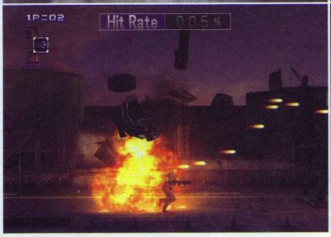
Žaidimo tikslai standartiniai: ką nors atliekame — gauname taškų. Tiesa, neapsieita ir be lengvo humoro: pavyzdžiui, vienas iš žaidimo tikslų — sužavėti pakrantėje nuobodžiaujančias merginas.

Žaidimo grafiką iš esmės lems vandens kokybė. Lygio, kurį matėme mes, vanduo išties realistiškas, tikroviškai banguoja ir pan. Žinoma, vandenyje atsispindi debesys ir apllinka :-).

Activision A20 ir *Shaba Games* produktų gerbėjus naujasis projektas turėtų nustebinti, sudominti ir pamaloninti. Be abejo, apie šį žaidimą dar rašysime. Tiksli *Shaun Murray's Pro Wakeboarder* išleidimo data kol kas neskelbiama, tačiau planuojama, kad parduotuvėse jis pasirodys jau šiemet.



E3 2002



Contra: Shattered Soldier

Pirmyn į praeitį...

Visi, kas truputį ilgiau turi konsoles, puikiai prisimena Contra seriją, visais laikais džiuginusią ir / arba liūdinusią savo gerbėjus. Contra, žaidimas arkadiniams žaidimų automatams, dienos šviesą išvydo dar 1987 metais, tačiau, laikui bėgant, persikėlė į konsolių pasaulį. Pirmiausia — į Nintendo Entertaining System. Pirmosios Contra dalys susilaukė didžiulio žaidėjų pripažinimo. Dviejų galingų ambalų kova su ateivių ordomis tiko plačiosioms masėms, ir žaidimas klestėjo. Ar ne per ilgai?

Atsakymo į šį klausimą ilgai laukti nereikėjo. Pasibaigus 16 bitų žaidimų erai, Appaloosa Interactive, Konami priklausanti amerikiečių kompanija, PS konsolei sukūrė DU Contra serijos žaidimus. Kaip žinia, abu jie, pavadinti tiesiog tragiškais, turėjo pasislėpti galingųjų paunksnėje. Daugelis manė, kad Contra mirė ir kad nereikia dėl to sielvartauti... Ar tikrai?

Tikriausiai ne. Po E3 klajojantys žaidėjai buvo maloniai (arba ne :-)) nustebinti: Konami prikėlė Contra iš numirusiųjų ir vėl jį reklamuoja. Be to, paklausti apie nesėkmes PlayStation rinkoje, Konami atstovai gūžčiojo pečiais ir apsimetė nieko apie tai negirdėję: kas jums sakė, kad kada nors buvo pasirodžiusi Contra PS versija? Gal būtent dėl šios priežasties Contra: Shattered Soldier atrodo kiek senoviškai ir dvelkia senąja Contra dvasia. Tokį žaidimą, prisimindami senus gerus laikus, matyt, sužaistume ir mes... Bet ar tikrai nebus kartojamos senos Appaloosa klaidos?

Mūsų manymu, ne. Matote, PS versiją kūrė gero gyvenimo išlepinti amerikiečiai, o Contra: Shattered Soldier kuria žmonės, kurie rūpinosi pirmosiomis Super Contra dalimis. Nežinome, kaip jūs, bet mes retkarčiais vis dar pasikuriame NES emuliatorių ir palakstome po ateivių urvus. Tačiau apsilankę E3 tikimės, kad emuliatorius tuoj mesime lauk.

Contra siužetas niekada nebuvo vingrus. Žaidimo esmė — du draugai komandosai, bėgiojantys iš anksto numatytu maršrutu. Tiesa, aplinkui siaučia minios ateivių, kuriuos būtinai reikia nužudyti. Naujasis žaidimas kuriamas laikantis senų tradicijų, taigi siužetą galime papasakoti jau dabar — daugiausiai reikės dviejų sakinių :-). Bilas, vienas iš dviejų Super Contra personažų, apkaltinamas sunaikinęs beveik visą žemės populiaciją ir užšaldomas kriogeninėje kameroje. Pasaulį vėl užtvindžius ateivių ordoms, jis atšildomas ir išteisinamas. Bilui po pažastimi įgrūdama nauja partnerė (taip taip moteris) Liucija, ir kompanionai išsiunčiami į kovą. Visa kita nesiskiria nuo 1987–ųjų mėsmalės.

Pirmoji staigmena, kurios nesitikėjome (vis dar nežinome, džiaugtis dėl to ar liūdėti), — 2D žaidimo aplinka. Konami surizikuoja pramogų ir kūrėjų kraujo (jei žaidimui nepasisektų) ištroškusiai miniai mesti 2D žaidimą. Absurdiška? Originalu? Lengvabūdiška? Rizikinga? Velniai žino, bet mums patiko: žaidimas, nors ir 2D aplinkoje, bent jau dabar atrodo neblogai. Kokia bus galutinė versija, parodys laikas.

Kitaip nei klasikiniame Contra, Contra: Shattered Soldier nebėra skraidančių balionų, kurie praversdavo tada, kai reikdavo patobulinti ginklus. Dabar Bilas iš karto turi VISUS jam reikalingus ginklus ir amuniciją. Žaidėjui belieka nepatingėti ir retkarčiais pasirinkti kitą ginklą. Matėme veikiantį automatą, ugniasvaidį ir granatsvaidį. Buvome nustebinti: iš pirmo žvilgsnio atrodė, kad niekas nepasikeitė, tačiau ginklai puikiai subalansuoti ir puikiai tinka tik tam tikromis situacijomis. Ugniasvaidis labai galingas, tačiau veikia mažu spinduliu; automatas silpniausias, bet juo galima šaudyti iš visur į viską. Tokia taktiką reikėtų laikyti žaidimo privalumu, nors matėme per mažai, kad galėtume tai patvirtinti. Tiesa, visus ginklus bus galima pasikrauti. Ši žaidimo savybė primena žurnalo „Temos" herojų SW Demolition: ilgiau palaikius atakos mygtuką, pasikeičia ginklo veikimo principas. Ginklo galimybėmis naikinti dažniausiai liekame apstulbinti.

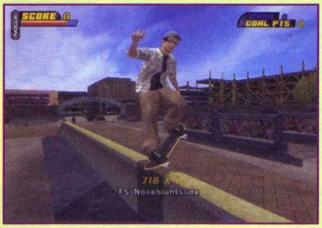
Konami dar nepaskelbė, kiek lygių bus galutinėje žaidimo versijoje. Lygis, matytas E3, labai priminė Super Contra: įtemptas lėkimas ateivių okupuotais takais ir nuolatinė kova su bandančiais pastoti kelią mini bosais. Lygiui baigiantis, kaip ir priklauso, susidūrėme su neįsivaizduojamo dydžio šlykštyne, apsikaišiusia patrankomis, raketomis ir kitais būtinais ateivių įvaizdžio priedais. Lyg ir tas pats žaidimas...

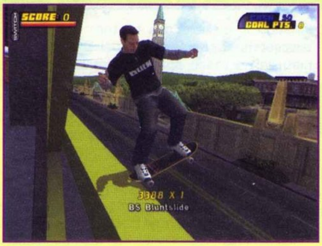
Dar vienas žaidimo privalumas — nuolatinė žaidėjo veiksmų analizė. Įveikę lygį, išvydome statistiką. Buvo aišku, kiek kartų begėdiškai žuvome, kiek kartų šovėme, koks mūsų taiklumo procentas, kiek nudobėme ateivių. Smulkmena, bet la–a–a–a–a–a–a–bai maloni. Gerieji Konami dėdulės užsiminė, kad statistikos duomenys lems, kurias žaidime „tūnančias" paslaptis žaidėjas galės atsirakinti. Deja, apie paslaptis taip nieko ir nesužinojome.

Contra: Shattered Soldier parduotuvėse pasirodys jau rudenį. Nekantriai lauksime, tikėdamiesi paprasto, gero, jaunystę primenančio žaidimo. Kaip žaidimą pasitiks jaunesnieji žaidėjai, kurių, išgirdusių žodelį Contra, nostalgija neapima, negalime prognozuoti, bet gal patiks ir jiems.

Tony Hawk's Pro Skater 4 demonstracija

E3 2002





Ko gero, geriau nebūna...

Activision surengė nedidelį naujausio savo žaidimo Tony Hawk's Pro Skater 4 pristatymą. Šiuo metu žaidimą trims didžiosioms, konsolėms kuria kompanija Neversoft. Bent jau kol kas nepastebėjome, kad būtų nesilaikoma ankstesnių THPS dalių formulės. Kūrėjai prognozuoja, kad labiausiai pasikeis žaidimo lygių dizainas ir žaidimo skiriamų užduočių sistema.

Iš esmės pasikeitė karjeros režimas. Kūrėjai įsigeidė, kad žaidimas būtų gyvesnis, tad dabar viskas vyks kitaip. Žaidėjas bus po visą pasaulį išmėtytus parkus laisvalaikiu keliaujantis riedlentininkas. Daugelis užduočių nebus pateikiamos iš anksto — jas paskirs atsitiktinai užkalbinti praeiviai. Tiesa, visi lygiai tikriems riedlentininkams mes bent po vieną iššūkį, vadinamąjį Capstone goal. Pasak žaidimo prodiuserio, tai, kaip bus įvykdytos šios užduotys, lems žaidėjo pasirinkto personažo tolimesnę karjerą. Daugelis ankstesnėse dalyse matytų užduočių liks ir 4 THPS dalyje, tik bus neatpažįstamai pasikeitusios.

Neversoft pažadėjo, kad dabar, kaip ir anksčiau, žaidėjai galės rinktis vieną iš siūlomų riedlentininkų arba susikurti savo nuosavą. Taip pat žadama galimybė atlikinėti triukus ant judančių objektų, pavyzdžiui, važiuojančių automobilių. Planuojama, kad triukų bus kur kas daugiau, kad visi siūlomi personažai bus tobulesni.

Maloni staigmena THPS mėgėjams — mini žaidimai. Kūrėjai pasakojo, kad žaidėjai, pasišnekėję, pavyzdžiui, su tenisininku, galės sudalyvauti teniso varžybose. Žinoma, kamuoliuką reikės mušinėti ne rakete, bet riedlente. Pasikalbėjus su krepšininkais, riedlente galima pasivarinėti kamuolį ir pan.

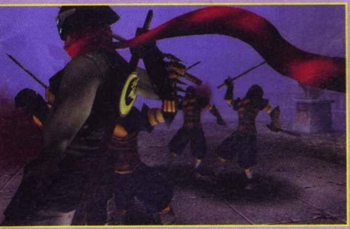
Kūrėjai žada, kad iš esmės pasikeis galimybės kurti nuosavus lygius ir personažus: viskas bus aišku, paprasta ir suprantama.

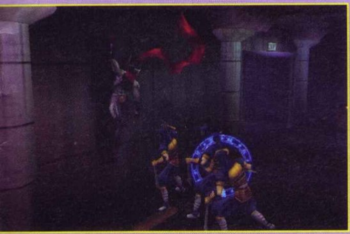
Shinobi

***Shinobi* žaidimą *PS2* konsolei buvo galima išmėginti *Sega* žaidimų palapinėse. Norime pasidalinti įspūdžiais apie dar tik rengiamą išleisti *Segos* produktą.**

Žaidimą kūrė kompanija *Overworks*. Tai intensyvaus ir įtempto veiksmo žaidimas, kurtas nebesilaikant *Segos* tradicijų. Žaidėjui į rankas atiduodamas Tokijuje įsikūrusio Oboro nindzių klano vadovo Hotsumos gyvenimas. Prasidėjus žaidimui, miestą sudrebina milžiniškas žemės drebėjimas. Jo pažadinti demonai ir piktosios dvasios ima siausti sugriauto miesto gatvėse. Praėjus kuriam laikui, demonai pradeda persekioti Oboro nindzių klaną ir konfliktuoti su Hotsumu, tai yra mumis :-).

Shinobi žaidžiamas iš trečiojo asmens pozicijų. Išbandę žaidimą E3 parodoje, įsitikinome, kad veiksmo žanro tradicijų laikomasi. Kamera, patogiai įsitaisiusi už žaidėjo nugaros, aprėpia nemažą plotą, leidžia kruoščiai susiplanuoti savo veiksmus, ragina atkreipti dėmesį į žaidimo aplinkos didybę. Kaip ir priklauso nindzei, Hotsuma dažniausiai kovoja kardu. Kūrėjai dievagojasi, kad tai nebus vien plikas švaistymasis kardu. Galime tikėtis daugybės triukų ir kombo smūgių. Žinoma, ištikimuoju ninzių ginklu — „žvaigždutėmis" — irgi galėsime pasisvaidyti, bet priešui jos beveik nepakenks. „Žvaigždučių" reikia tik tam, kad, laikinai sustabdę priešininką ir pasinaudoję laisva akimirka, atliktume kelis neblokuojamus smūgius kardu. Kitas Hotsumos smūgis–savybė — *stealth–dash* — pri-





Atgijusi klasika

minė *Tenchu 2*. Atliekant *stealth–dash* smūgį, Hotsuma tampa permatomas, o judėdamas palieka neryškų pėdsaką. Nežinia, ar kūrėjai tyčia pasiskolino minčių iš *Tenchu 2*, ar jiems taip išėjo savaime, tačiau smūgis išties įspūdingas. Hotsuma taip pat galės lakstyti sienomis, slėptis už jų atakuodamas.

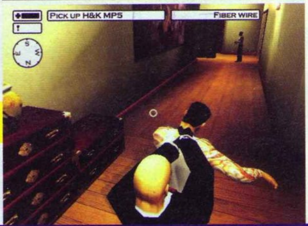
Iš to, ką matėme parodoje, gali pasirodyti, kad *Shinobi* — eilinis, tačiau puikiai apipavidalintas žaidimas. Šalia budėję *Sega* atstovai suskubo patikinti, kad dar nematėme vadinamosios nindzių magijos. Nindzių magija leis tiksliau nusitaikyti atakuojant, be to, paspaudus magijos mygtuką, Hotsuma turėtų pats persekioti ir, stovėdamas veidas į veidą, pasitikti pasirinktą priešą. Žadama ir papildomų *stealth* savybių.

Pasak *Sega* atstovų, kuo daugiau priešų nužudys Hotsuma, tuo galingesnis bus jo kardas. Nieko panašaus kol kas nematėme, bet tikimės, kad ateityje tikrai išvysime.

Demonstracinėje *Shinobi* E3 versijoje pastebėjome tik tris priešų rūšis: standartines nindzes pėstininkes, šunis ir dvigalvius demonus. Visi jie atakuoja tik iš arti, bet jų kovos ypatybės skiriasi. Kova, tiesa, greita ir dinamiška. Nieko daugiau pridurti neturime, nes nematėme nei įspūdingų kombo, nei nindzių magijos.

Šis žaidimas mus tikrai sudomino. Turint omenyje totaliai nevykusį *Godai Elemental Force*, galima tikėtis, kad *Shinobi* bus rimtas žaidimas apie nindzes. Kaip ten bus iš tikrųjų, pamatysime netrukus...

Hitman 2: Silent Assassin



Mes žinojome, kad tu ateisi...

E3 parodoje Eidos pristatė Hitman 2 demonstracines versijas Xbox ir PlayStation 2 konsolėms.

Pirmoje Hitman dalyje (deja, skirtoje tik PC sistemoms) žaidėjai turėjo garbės valdyti genetiškai apdorotą plikį, kurio vienintelis tikslas — atsikratyti tam tikrų asmenų. Žinoma, siekiant tokio švento tikslo, pateisinamos visos priemonės. Pirmoji Hitman dalis — lyg ir į *stealth* žanrą truputį krypstantis žaidimas, leidžiantis žaidėjui pasirinkti norimą taktiką. Jam pasirodžius, kūrėjai sulaukė nemažai nusiskundimų: nepaklusni kamera, nėra galimybės kiekvieną akimirką išsaugoti žaidimą, nepatogus ir nepaklusnus valdymas ir t. t. Antroji žaidimo dalis buvo kuriama atsižvelgiant į žaidėjų reikalavimus. Prisiminus puikią pirmosios dalies grafiką, nuostabų garsą, aštrų ir kietą siužetą, belieka tikėtis, kad Hitman 2 bus nuostabus kūrinys.

Tai, ką pamatėme parodoje, patvirtino mūsų spėjimus. Hitman 2 gali didžiuotis puikia aplinkos, objektų ir personažų detalizacija, sklandžia kadrų seka, nuostabia animacija ir t. t.

Žaidime daug šiuolaikinių ginklų, deja, mūsų mylimas 47 (pagrindinio personažo kodas–vardas) vienu metu gali nešiotis tik kelis ginklus. Nebekalbame apie nepaprastą pianino stygą, kurios lig šiol neteko matyti nė viename kitame žaidime; laižomės lūpas, galvodami apie supergalingus snaiperio, automatinius šratinius šautuvus ir t. t. Turint omenyje tai, kad valdymas ir kameros darbas tikrai patobulinti, ginklais naudotis tikrai maloniau. Kitaip nei pirmoji dalis, Hitman 2 akivaizdžiai pastūmėtas *stealth* žanro link, tad minėtoji pianino styga tikrai pravers...

Kad valdymas patobulintas, pastebėjome iškart, tačiau tai nereiškia, kad viskas ėjosi kaip sviestu. Kad suprastume, ko iš mūsų nori, prireikė šiek tiek laiko. Reikėjo ir dar trupučio, kad pasakytume 47–tajam, ko mes iš jo norime. Nelengva, bet, prisiminus pirmąją dalį, vieni juokai :-).

Žaidimo veiksmas, kaip jau įprasta, vyks skirtingose pasaulio vietose. Iš anksto išliaupsinę žaidimą, šventai tikimės, kad rudenį, jam pasirodžius parduotuvėse, nesigailėsime taip pasielgę...

Naujas kino filmo amplua

EA praneša, kad greitai pasirodys PS2 ir GBA žaidimai, sukurti naujo New Line Cinema filmo Lord of the Rings: The Two Towers motyvais. Abi žaidimų versijas bus galima įsigyti jau šį rudenį.

PS2 versija

Šiuo metu PS2 žaidimą kuria EA studija Redwood Shores ir Stormfront Studios. Žaidėjas galės tapti elfu Legolu, nykštuku Gimliu arba klajūnu Aragornu. Kautis teks ne tik su urvų troliais, bet ir su išmintingiausiu blogio įsikūnijimu Saruman.

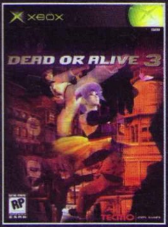
Žaidžiama iš trečiojo asmens pozicijų. Skirtingose aplinkose paruošta 16 misijų. EA pažadėjo taktinį žaidimą: reikės strategiškai mąstyti ir turėti valdymo įgūdžių.

GBA ypatybės

GBA versiją kuria Griptonite Games. Ši versija siūlo keturis žaidimo personažus: Frodą Baggins, Aragorną, Legolą ir išminčių Gandalfą. Visi personažai pasirodys 30-yje lygių, taigi iš viso žaidime yra 120 atskirų lygių. Vienu metu galės žaisti du žaidėjai.

DOA 3 pasiekė milijono ribą

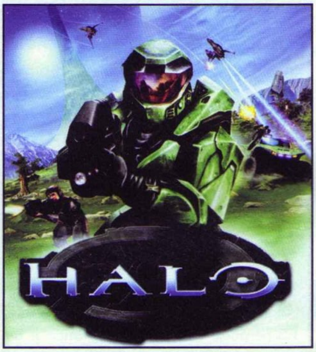
Tecmo informavo, kad Xbox kovinis žaidimas Dead or Alive 3 visame pasaulyje parduotas milijono tiražu. Žaidimas platinamas Šiaurės Amerikoje, Japonijoje ir Europoje. Neseniai buvo išleistas papildomas diskas, leidžiantis žaidėjams keisti DOA3 personažų aprangą. Diske taip pat pristatomas kompiuterinės grafikos filmukas.



Halo garso takelis — jau greitai

Microsoft kartu su žymiu prodiuseriu ir muzikantu Niles Rodgers ruošiasi kurti naują projektą. Jau birželio 11 dieną turėtų pasirodyti garso takelis, skirtas Xbox pirmo asmens šaudyklei Halo. Originalus kompaktinis diskas turės Sumthing Else Musicworks firmos ženklą.

„Patiriame beveik ekstazę, Halo: Combat Evolved gerbėjams galėdami pasiūlyti garso takelį, — teigia Steve Fowler, Bungie product vadovas. — Žinodami, kad žaidimas jau yra parduotas 1 milijono kopijų tiražu, tikimės, kad Halo garso takelis irgi sulauks didžiulio susidomėjimo."



Nauji Sega lėktuvėliai

Liepos mėnesį pasirodančiame kompanijos SEGA-AM2 žaidime rasite du naujus lėktuvus. Kaip teigiama Sega Aerodancing 4 tinklapyje, žaidėjai turės galimybę skraidyti F/A-18C ir AV-8B tipo reaktyviniais lėktuvais.

Žaidimas, skirtas PS2 konsolei, Japonijos parduotuvėse pasirodys liepos 11 dieną. Europiečiams teks palaukti.

Išmušė ir WWE valanda

THQ ruošiasi pradžiuginti lenktynių gerbėjus. Pacific Coast Power & Light planuoja išleisti WWE Crush Hour versijas trims pagrindinėms konsolėms. Pagrindines idėjas ir personažus pasiūlė World Wrestling Entertainment.

Žaidime kovos daugiau nei 30 profesionalių WWE kovotojų. Visi jie turi asmenines transporto priemones. Pavyzdžiui, Big Show vairuoja didžiulį sunkvežimį, The Rock mina galingos sportinės mašinos greičio pedalą, Stone Cold Steve rankose spaudžia pakelto sunkvežimio vairą. Žaidime yra 12 lygių.

THQ rinkodaros viceprezidentas Peter Dille bandė pakomentuoti transporto priemonių dizainą: „Dirbdami kartu su World Wrestling Entertainment, stengėmės, kad žaidžiant apimanti iliuzija būtų kuo tikroviškesnė. The Rock vairuojamas automobilis — jo asmenybės ir nuostatų atspindys. Automobilis — antrasis vairuotojo veidas."

Šiuos žodžius patvirtina dar viena WWE Crush Hour naujovė — automobiliai gali tyčiotis ir replikuoti. Už komentarus atsako WWE atstovas Jim Ross.

WWE Crush Hour pasirodys 2003 m. pradžioje.

Ubi Soft naujiena

Išleistas dar vienas puzzle žanro žaidimas Power Play: Sports Trivia. Jo kaina — 9,99 USD (apie 37 Lt).

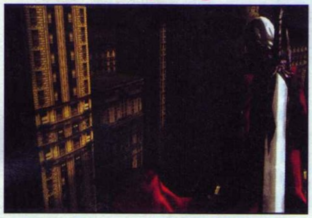
Ubi Soft žaidime rasite daugiau nei 4000 klausimų apie sportą. Klausiama apie šias sporto šakas: krepšinį, futbolą, ledo ritulį ir beisbolą. Yra galimybė žaisti keturiems asmenims.

Kandidatas kurti PS2 žaidimą

Ilgai ieškojusi THQ pagaliau surado realų pretendentą, galintį sukurti PlayStation 2 žaidimą, kurio pagrindas būtų Warhammer 40,000. Laimingąja kompanija tapo Kuju Entertainment, padėjusi kurti Microsoft Train Simulator ir Reign of Fire.

Kuju atstovas Ian Baverstock džiaugiasi, kad iš daugybės kandidatų THQ pasirinko būtent juos. „Visa kompanija, gavusi teises pasinaudoti Warhammer 40,000 versija, nerimsta — teigia Kuju atstovas. — Tai puiki galimybė parodyti, ką sugebame iš tikrųjų."

Capcom prognozės



Japonų interneto tinklapyje Mainichi Capcom pateikė savo programinės įrangos pardavimų prognozes. Pateikiami vienerių metų (iki 2003 kovo mėn.) duomenys, skirti tik Japonijos rinkai.

Kompanija tikisi parduoti 850 tūkst. kopijų Auto Modellista (PS2 konsolė), taip pat ruošiamasi išleisti 22 žaidimus PlayStation 2. GameCube gerbėjams bus pasiūlytas milijonas Biohazard 0 kopijų. Šiuo metu į Japoniją atvežta 400 tūkst. Biohazard Resident Evil kopijų.

Parduotuves pasieks daugiau nei 3 milijonai GameCube informacinių katalogų. Capcom pasirūpins ir Xbox reikalais: Japonijos parduotuvėse pasirodys 5 nauji žaidimai.

Antroji Midnight Club dalis

Rockstar informuoja, kad populiarus gatvių lenktynių žaidimas Midnight Club turės antrą dalį. Ji kuriama PlayStation 2 konsolei. Pasak žaidimo kūrėjų, iš pradžių atrodo, kad nieko ypatingo nesukurta, bet vėliau paaiškėja, kad tęsinys geresnis už pirmąją dalį.

Viena iš naujienų — papildomi miestai: Paryžius, Los Andželas, Tokijas. Dabar, kaip ir žaidžiant pirmąją dalį, atrodo, kad miestai neturi ribų. Tai leidžia žaidėjui pačiam rinktis, kaip keliauti nuo vieno punkto prie kito.

Nugalėjęs varžovus, įsigysite naują mašiną. Maloni staigmena: galima važiuoti ir dviem ratais!

Žaidimų išleidimo datos

PSone

Delta Force: Urban Warfare	21/06/02

PS2

F1 2002	06/06/02
Jade Cocoon 2	06/06/02
Medal of Honor: Frontline	06/06/02
Mike Tyson Heavyweight Boxing	07/06/02
Soldier of Fortune	07/06/02
Star Trek Voyager	10/06/02
Frequency	12/06/02
Vampire Night	12/06/02
Britney's Dance Beat	14/06/02
David Beckham Soccer	14/06/02
Deus Ex	14/06/02
Smash Court Pro Tournament	19/06/02
Need For Speed HP2	20/06/02
Tiger Woods PGA	20/06/02
V-Rally 3	21/06/02
Barbarian	28/06/02
Comandos 2	28/06/02
Jimmy White's Cueball World	28/06/02
TD Overdrive	28/06/02

VIDEOŽAIDIMŲ ISTORIJA

Galbūt kai kuriems VA skaitytojams ir atrodo, kad videožaidimai — šviežutėlė naujovė, bet iš tikrųjų taip nėra. Videožaidimų istorija ilga, domėdamiesi ja, sužinome daugybę smagių nutikimų. Videožaidimų istorijoje, kaip ir visose kitose, būta ir pakilimų, ir nuopolių. Videožaidimai atsirado ir paplito pasistengus ne vienam ypatingos pagarbos vertam žmogui. Apie visa tai ir norėtume jums papasakoti.

Šiame „VA PlayStation" numeryje pradedame spausdinti „Videožaidimų istoriją". Mūsų tikslas — papasakoti, kaip, kur ir kada viskas prasidėjo. Kas žino, galbūt, skaitydami apie praeitį, būtent jūs pakeisite ateitį...

Videožaidimų istoriją padalijome į kelias eras. Kiekviename numeryje aprašysime po vieną ar po keletą epochų. Šiame numeryje siūlome susipažinti su tais laikais, kai apie šiuolaikinius videožaidimus pasaulis dar nė negalvojo, bet jau buvo žmonių, kūrusių kompanijas, paprastučius žaidimukus ir nė nenutuokusių, ko vertos bus jų pastangos... :-)

Videožaidimų akmens amžius, arba tamsūs laikai, kai JŲ nebuvo...

1889 metai

Fusajiro Yamauchi, įkūręs Marufuku kompaniją, ima gaminti Hanafunda — japoniškas žaidimų kortas. 1907 metais kompanija pradės eksportuoti savo produkciją į Vakarus, o 1951 metais Marufuku pavadinimą pakeis The Nintendo Playing Card Company. Išvertus iš japonų kalbos, Nintendo reiškia „palik savo sėkmę dangui".

1891 metai

Gerardas Filipsas Olandijoje įkuria nuosavą kompaniją. Čia gaminami įvairūs elektros įrenginiai.

1918 metai

Konosuke Matsushita įkuria Matsushita Electric Houswares Manufacturing Works kompaniją. Per artimiausius 70 metų ši kompanija įsteigs keletą dukterinių kompanijų. Viena iš jų — Panasonic.

1945 metai

Haroldas Matsonas kartu su Eliotu Handleriu savo garaže įkuria Mattel (pavadinime užšifruotos kolegų vardų bei pavardžių raidės) dirbtuves. Čia buvo gaminami rėmai paveikslams. Po kurio laiko iš įvairių atraižų Eliotas ėmė kurti baldus lėlių namukams.

1947 metai

Akio Morita ir Masaru Ibuka įkuria Tokyo Telecommunications Engineering kompaniją. Pirmą kartą pamatęs amerikietišką magnetofoną, Morita nusprendžia, kad jo kompanija irgi turėtų kurti šiuos įrenginius. 1952 Ibuka ir Morita, vos ne vos surinkę 25000 dolerių, iš Bell Labs kompanijos įsigyja tranzistorių patentą. Ibukos bei Morito kompanija — bene pirmoji užsienio kompanija, gavusi licenciją gaminti tranzistorius. Netrukus kolegos sukuria pirmąjį pasaulyje kišeninį radioimtuvą, kurio pagrindas — pagal licenciją įsigytas tranzistorius. Radioimtuvai Japonijoje labai išpopuliarėjo, tad Ibuka ir Morita ėmė galvoti, kad produkciją reiktų eksportuoti į Vakarus. Suvokdami, kad užsienio pirkėjui gali būti sunku suprasti ir įsiminti kompanijos pavadinimą, bendradarbiai nusprendžia pakeisti kompanijos pavadinimą. Ibuka ir Morita, kiek pakeitę lotynų kalbos žodį Sonus (liet. *garsas*), savo kompaniją pavadino Sony.

1951 metai

Loral kompanijos (čia buvo kuriama karinės aviacijos įranga) inžinierius Ralfas Baeris gauna vyresnybės įsakymą sukurti geriausią pasaulyje televizorių. Po kurio laiko Baeris, siekdamas, kad jo televizorius būtų kitoks nei konkurentų, pasiūlo į jį įmontuoti kokį nors interaktyvų žaidimą. Valdžia pasiūlymą atmeta.

1954 metai

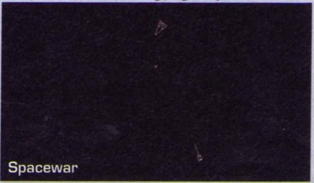
Korėjos karo veteranas amerikietis Davidas Rosenas pastebi, kad JAV karinėse bazėse Japonijoje ypač populiarūs mechaniniai žaidimų aparatai. Davidas nedvejodamas įkuria Service Games kompaniją ir amerikietiškus aparatus ima eksportuoti į Japoniją. 1960 metais Rosenas nusprendžia pats gaminti žaidimų automatus ir nusiperka Tokijo automatinių patefonų gamyklą. Nauji automatai turi SErvice GAmes ženklo santrumpą SEGA. Netrukus taip pavadinama visa kompanija.

1958 metai

Brukheveno nacionalinių laboratorijų darbuotojas, fizikas Wilis Higinbotamas sukuria interaktyvų žaidimą, primenantį stalo tenisą. Žaidimas buvo kuriamas, siekiant nustebinti laboratorijos lankytojus, neleisti jiems nuobodžiauti. Vaizdui rodyti buvo naudojamas osciloskopas. Praėjus 15 metų, žaidimo autorius patobulino savo kūrinį: vaizdas buvo matyti penkiolikos colių monitoriuje. Wilis nemanė sukūręs ką nors ypatinga, tad žaidimas nebuvo užpatentuotas.

1961 metai

Studentas Styvas Russelas sukuria pirmąjį pasaulyje kompiuterinį žaidimą Spacewar. Žaidimui paleisti reikėjo PDP-1 (liet. *suprogramuotų duomenų procesorius 1*) mini kompiuterio. Spacewar — žaidimas, išnaudojęs visas to meto kompiuterinių technologijų galimybes.



Spacewar

1962 metai

Nolanas Bušnelis, įstojęs į Jutos universitetą, pirmą kartą pamėgina (ir rimtai „užkimba" ant Ruselo meškerėlės :-)) Spacewar.

1965 metai

Nolanas Bušnelis gavo darbą Solt Leik Syčio karnavale. Jis turėjo prižiūrėti arkadinius žaidimus. Tada Nolanas pirmą kartą prasitarė svajojąs į arkadinius žaidimų automatus įmontuoti kompiuterius. Tačiau Nolanas suprato, kad jo svajonė nereali, nes kompiuteriai tais laikais buvo itin brangūs.

1966 metai

Mintis sukurti televizorių, kuriame būtų įmontuotas žaidimas, Ralfą Baerį tiesiog apsėdo. Jis pradėjo rimtai kurti interaktyvų žaidimą. Susidomėjusi projektu, tuometinė Ralfo darbdavė — Sanders Associates kompanija — ima jį remti.

1967 metai

Baeris ir jo komanda sukuria televizorių, kuriame įmontuotas žaidimas. Būtent tada žmonės galėjo pirmą kartą sužaisti videožaidimą. Pirmasis žaidimas vadinosi Chase, vėliau pasirodė ir Tennis. Ralfas Baeris sukūrė ir žaidimų pistoletą, tamsiame televizoriaus ekrane galėjusį sudaryti baltus šviesos taškus.

1968 metai

Baeris gauna savo kūrinių patentą.

1970 metai

- Kompanija Magnavox nusiperka teisę naudotis visais Baerio atradimais.
- Padedamas Tedo Dabneyjaus, savo dukros miegamąjį Bušnelis paverčia dirbtuvėmis. Čia buvo kuriama arkadinė Spacewar versija. Nolano svajonė išsipildė — pagaliau aparatas buvo sukonstruotas. Jam teko Computer Space vardas.
- Arkadinių žaidimų gamintoja Nutting Associates gauna teisę gaminti Computer Space, be to, kad prižiūrėtų kompiuterinių arkadinių žaidimų gamybos procesą, pasamdo Nolaną Bušnelį.

1971 metai

Tai nauja žaidimų istorijos era.

Tęsinio ieškokite kitame numeryje...

D.U.K

Ką rinktis: Xbox ar PS2?
Mes pasirinktume PS2, nes Xbox ateitis Lietuvoje šviesi, bet neaiški :-). Antra vertus, dar kartą apmąstykite ir finansines galimybes — Xbox kainuos daug brangiau.

Ar išleista antroji Hogs of War dalis PSone konsolei?
Ne. Kol kas apie tęsinius nieko negirdėjome.

Ar pasirodys Max Payne, GTA 3; Metal Gear Solid 2, Gran Turismo 3, Quake 3, Syphon Filter 4, Resident Evil 5 PSone konsolei?
Tikėkimės, kad taip, nors kol kas apie tai dar nekalbama.

Ar brangu iškoduoti PS2? Kur būtų galima tai padaryti?
Nemanau, kad žmonės, teikiantys tokias paslaugas, norėtų išvysti savo adresus ar telefonus šiame žurnale :-). Girdėjome, kad tokia paslauga gali kainuoti 100–600 Lt. Kainą lems tai, kokį „čipą" pasirinksite.

Ar kada nors rašysite apie strateginius žaidimus, skirtus PSone? Ar daug tokių žaidimų yra?
Strateginių žaidimų PS one nėra daug, bet apie tuos, kurie yra, stengsimės parašyti :-).

Kiek kainuoja metinė žurnalo prenumerata?
4,9 x 12 = 58,8 Lt. :-)

Kodėl ant kai kurių žaidimų pakuočių nėra ESRB vertinimo? Ar tai piratiniai žaidimai?
Ant visų originalių žaidimų pakuočių PRIVALO būti ESRB vertinimas arba Rating Pending ženkliukas.

Galbūt žurnale galėtų būti skyrelis, kuriame būtų rašoma tik apie sporto žaidimus?
Manau, toks skyrelis nebūtinas, tačiau apie tai, kad žaidimus reikėtų rikiuoti pagal žanrus, pagalvosime :-).

Išvardinkite keletą geriausių veiksmo žaidimų, skirtų PSone konsolei (pvz., Syphon filter...).
Vardinu (tiesa, tai tik mano nuomonė): Medal of Honor (abi dalys), Spec Ops (abi dalys), Dino Crisis 2, Tomorow Never Dies, Rainbow Six.

Ką reiškia PS? Gal PLAYSTATION? O gal personalinis kompiuteris lietuviškai?
PS reiškia PlayStation, PS2 — PlayStation 2, PC arba AK — asmeninis kompiuteris.

Ar, turint PS2, galima žiūrėti DVD?
Taip. Tačiau nepamirškite regionų problemos.

Kurią mėnesio dieną jau galima ieškoti Jūsų žurnalo?
Pradėkite kiekvieno mėnesio 8 dieną :-).

Ar konkurso „Išsirink ir laimėk" paveiksliukai parenkami iš būtent tame numeryje aprašomų žaidimų?
Dažniausiai taip :-).

Kada galėtų pasirodyti DELTA FORCE–URBAN WARFARE?
Jei kūrėjai neapsigalvos, žaidimas pasirodys jau šio mėnesio 21 dieną.

Ar bus išleistas GTA 4?
Bus.

Ar Lietuvoje yra (PSone) medžioklės žaidimas?
Nusipirkti galima, bet mes nepirkome :-).

Ar kada nors pridėsite demonstracinių versijų?
Visko gali būti, nors kol kas apie tai tik svajojame :-).

Ar yra AGE of EMPIRES, kuris tiktų PSone konsolei? Ar apskritai šis žaidimas sukurtas PS sistemai?
AOE, skirto PSone, nėra. Bet yra PS2 versija.

Ar ketinate keisti žurnalą? Ar kada nors pasirodys žurnalo priedas?
Nemokamą priedą „VA PlayStation" skaitytojai gaus jau kitą mėnesį. Žurnalą keisime atsižvelgdami į jūsų prašymus, reikalavimus ir, žinoma, savo galimybes :-).

Ar galima su jumis susisiekti kitaip, pavyzdžiui, elektroniniu paštu. Norėtume greičiau susisiekti, atsiųsti savo kūrybos ir t. t.
Nuo liepos mėnesio turėsime elektroninį paštą.

Sveiki!

Vasara. Matyt, sunkiausias metų laikas. Pro langus tiesiai į ekranus spiginanti saulė gadina visą vaizdą, specialus pultelių plastikas nesusidoroja su prakaitu, dauguma pažįstamų atostogauja arba ruošiasi atostogauti. Žodžiu, nieko gero. Tiesa, buvo E3, ir tai buvo gerai, bet būtent vykstant parodai sužinojome, kad gerų žaidimų be rudens nesulauksime, o tai jau blogai.

Tačiau nekreipdami dėmesio į pesimistines nuotaikas, nustatome savo biolaikrodžius nakties režimu: keliamės, kai visi gulasi, gulamės, kai visi keliasi, ir darome tai, ką turime daryti — žaidžiame :-).

Trumpam atitrūkę nuo eilinių planetos gelbėjimo darbų, papasakosime jums apie kai kuriuos pasikeitimus žurnale, kurių galite tikėtis jau kitame numeryje.

Matydami, kad padėtis naujų PSone žaidimų rinkoje nekokia, nusprendėme skirti jai mažiau dėmesio ir daugiau kalbėti apie praeitį, tad kitame numeryje pristatysime naują rubriką „Select". Padidės „PS2" ir „VA iš dirbtuvių" skyreliai. Kiekviename numeryje rengsime mini apklausas, kad rašytume apie tai, kas įdomu jums. Taigi liepos mėnuo bus itin svarbus norintiems ką nors keisti žurnale ir laukiantiems priedo. Iki susitikimo...

Visada Jūsų redakcija

P. S. Beje, išsprendėme GBA klausimą: susumavę rezultatus, nusprendėme skirti jam vietos bent kas antrame žurnalo numeryje.

NR. 6 • NR. 6 • NR. 6

VA skaitytojo kuponas

Šį kuponą reikia užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu: p. d. 2023, LT–3000 Kaunas.
Kartu su kuponu galima siųsti laiškus ir dovanas. Ačiū.

Mano klausimas redakcijai: ______________________________

____

____

____

NR. 6

Mano skelbimas: ______________________________

____

____

____

Mano vardas, pavardė, adresas ir telefonas (būtina parašyti): ______________________________

____

____

____

____

____